L'univers ATARI

ST MAGAZINE

N° 110 – Novembre 1996 - 32 F

520/1040 ST(E)

MEGA ST(E)

TT

FALCON

MEDUSA

HADES

JAGUAR

ET AUSSI...

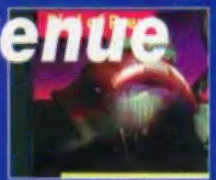
Le tour du monde informatique
Hades : la comptabilité
Appréhender Linux (2)
Digital Tracker
Actualité M&E
Le retour des scanners
Programmer les matrices
La POVOMOBILE
Se connecter à Internet
La chaine graphique
Actualités démos
CAO
Les fractals
Le DSP 56001
Tableau des shareware
Moon Speeder
Sheer Agony
Radical Race
Revue de presse...

FOTO FUN

Imprimez sur du papier photo

Le studio pro idéal sur FALCON

4 CD de haute tenue



BIRD OF PREY
COMPENDIUM
THE VERY BEST OF ATARI INSIDE
ST & Co

MOON GAMES

Un jeu planétaire

BELGIQUE 250 FB • SUISSE 10 FS • DOM 50 F • LUXEMBOURG 225 F LUX

PUBLICATION PRESSIMAGE

L 9876 - 110 - 32,00 F

LA BéCaNe

96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 PARIS
Téléphone. 42 80 10 39 - Télécopie. 42 80 61 46
Métro Poissonnière

MATERIELS

Falcon Tower disque 1 dur 1 Go 16 MO	10590
Mise en Tower Falcon	1 990
*Hades 68040/ 8Mo/ DD 1 Go	13 500
*Hades 68060/ 8 Mo DD 1 Go	17 900

Documentation sur demande

MONITEURS

Monochrome STF/STE 14"	1 190
SVGA 14"	1 700
SVGA 15"	2 590
SVGA 17"	3 900

PROMOTION

Jusqu'au 30 octobre 96

STATION HADES
Equipe 68040 32/64 Mhz
8 Mo mémoire
CD rom quaduple vitesse
Disque dur 1 Giga
Carte graphique 16 millions de couleurs
ECRAN 17 pouces
18190 F

OCCASIONS (suivant arrivage...)

ATARI 1040 STF, STE
ATARI Méga STE, accessoires divers, jeux
ATARI TT 030, imprimantes, écrans
ATARI Falcon

EXTENSIONS MEMOIRE

STE 2 Mo	590
STE 4 Mo	1 190
Extension 16 Mo HADES	1 290
*Carte d'extension Falcon nue 4/16 Mo	625

*nos cartes n'ont pas besoin de soudures ni de découpe du blindage pour etre intégrée dans les falcons

Carte extension Falcon 16 Mo	1 890

DISQUES DURS / SAUVEGARDES

Interne Falcon 520 Mo IDE 3 1/2	1 490
Interne Falcon 1 Go IDE 2 1/2	2 190
Externe STF/STE avec TopLink 540 Mo	2 380
Externe Falcon/TT 540 Mo	2 180
Externe Falcon/TT 1 Go	2 680
CD+Disque dur 340 Mo pour STF/STE	3 190
CD+disque dur 540 Mo pour falcon	3 290
SysQuest EZ Drive 135 Mo externe	1 190
La cartouche supplémentaire 135 Mo	170

DEMO

testez vos logiciels sur
LA STATION HADES

CARTES GRAPHIQUES / ACCELERATRICE

Mega STE TT Falcon	Téléphoner
AfterBurner Falcon 68040* = Falcon X 7	3 990

Tos 4.04 et tower ou rack impératif

INTERFACE DMA/SCSI

Top Link	490
Top Link CD Rom	690

CLAVIERS ATARI

Claviers pour Méga ST, STE et TT	490

PROMOTION

Syquest 270 MO externe
1690 F

EMULATIONS

Magic Mac	1 490
Gémulator	1 300

CONSOMMABLES

Toner SLM 605	290
Toner SLM 804	490
Tambour SLM 605	1200
Tambour SLM 804	2 400

*REPRISE
DE VOS JEUX ET LOGICIELS ATARI

*boite d'origine et manuel exigées

DIVERS

Lecteur disquette STF STE Falcon	350
Coprocesseur 68882	390
KIT Scsi Interne Falcon	490

SCANNERS

scanner à main mono niveaux de gris	990
Epson GT 8500	5 990
Epson GT 9000	7 225

REPARATIONS de tous vos matériels ATARI
ACHAT et REPRISE de votre ATARI
Pentium 133 Mhz multimédia 7190 F
avec reprise de votre 1040 ou 520 STE

LA BéCaNe est ouverte du mardi au vendredi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h
samedi de 10 h30 à 17 h 30 Fermeture le lundi
Ventes par correspondances France et étranger, port en sus, matériel voyageant au risque et péril du destinataire. Règlement par chèques ou cartes de crédits.
Les marchandises proposées le sont dans la limite des stocks disponibles. Tous les prix ci-dessus sont TTC. Catalogue des prix sur demande. Matériels neufs

JAM 8

5680,00 F
version jack 6.35

le 8in 8out est là !

8 entrées et 8 sorties audio analogiques pro pour votre FALCON

LES JAM OUT/IN : sorties analogiques sont soit en jack 6.35 soit en XLR plastique ou métal et dans tous les cas symétriques et assymétriques. Les versions PRO sont en rack 1u.

JAM 8 OUT : 2450 F – *JAM 8 IN* : 2690 F – *JAM 8 OUT PRO* : 2990 F – *JAM 8IN FOR PRO* : 2790 F – *JAM 8 IN FOR PRO* : 2560 F – *JAM 8IN 8OUT PRO* : 5680 F – *JAM 8IN 8OUT PRO XLR* : 6350 F

Mais JAM c'est aussi :

JAM SAMPLE CLOCK, horloge 44.1 kHz ou 48 kHz pour échantilloner aux fréquences CD ou DAT: *290 F*

JAM FAST CARD : rallonge buffer pour port cartouche : *350 F*

INFOPEDIA

une véritable encyclopedie multimédia sur CD ROM pour votre ATARI :

sons, musiques, images, animations, textes, liens hypertextes, atlas, fonctions de recherche évoluées, fontes Speedo, impression...

Ne regardez plus l'ordinateur de votre voisin, profitez du votre !!!

autres titres disponibles : UFO II, SPACE MISSION, TIME ALMANACH 1990s, TIME ALAMANACH 1995, PHARMASSIST, MPC WIZARD...

compatible ST/TT/FALCON

logiciels en français, cd roms en anglais.

cette page est intégralement réalisée sous CALAMUS SL 95.
Aucun effet n'est obtenu à l'aide d'un logiciel additionel.

Découvrez la puissance des modules ADEQUATE SYSTEMS pour CALAMUS et explorez les limites de la création graphique.

(catalogue CALAMUS sur simple demande)

en vente chez votre revendeur ou à
LA TERRE DU MILIEU BP 11 74310 LES HOUCHES
tél 50 54 59 41
(port en sus)

RAINBOW II MULTIMEDIA

BACKGROUND Photos

100 superbes photos de textures

– deux résolutions pour chaque : 640 * 480 en 72 DPI et 1536 * 1024 en 300 DPI – format TIF 24 bits – livré avec les viewers pour ATARI (GEMVIEW), PC et MAC – livret reprenant toutes les photos par catégories (eau et verre, alimentation, bois et métal, marbre et granit, mur et pavements, objets manufacturés, murs et tapisseries, plantes et végétations, tapis et tissus).

249,00 F

Dessinez
Peignez
Aquarellez
Animez
Enregistrez
Assemblez le tout

590,00 F

enfin le véritable multimédia sur FALCON

- Si vous en avez assez des programmes qui sous exploitent votre ordinateur
- Si vous êtes frustrés par les logiciels de dessins habituels
- Si vous aimez la nouveauté
- Si le multimédia vous fait rêver
- Si vous voulez en avoir vraiment plus que pour votre argent

ALORS RAINBOW II EST FAIT POUR VOUS !!!

ST Magazine est une publication de Pressimage
SARL au capital de 1 000 000 F
5/7 rue Raspail 93108 MONTREUIL CEDEX FRANCE
Tél. : +33 (1) 49 88 63 63
Fax. : +33 (1) 49 88 63 64
Comission paritaire : en cours N°ISSN 0980-5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1994
flashage : SCAP INFORMATIQUE
Impression : union européenne

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication :Godefroy GIUDICELLI
Directeur délégué : Patrick ANDRE
Assistante de direction : Virginie GUYARD

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
LA TERRE DU MILIEU
S.A.R.L. de presse au capital de 50 000.00 F
216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES
tel. +33 50 54 49 77 / fax. +33 50 54 49 94

ON COLLABORE A CE NUMERO
Jean Jacques ARDOINO (NEXT),
François PLANQUE (FULCHROM),
François AUBOUX (RAGA), Mathias AGOPIAN (TC7),
Tristan COLLET, Pierre Louis LAMBALLAIS (FEROCE LAPIN),
Hervé PEDVACHE, Florent GONDOUIN, Pascal BARLIER,
Bruno ANCELIN, Alain MANGENOT, David CURE, Frédéric THIRARD

FABRICATION
Directeur de fabrication :Jacques GOUFFE
Assistantes de fabrication : Mireille MUGNERET
et Nadine DEBARD
Assistante du directeur de fabrication : Isabelle DUBUC

MARKETING
Christine de GAND

MAQUETTE
intérieur: LA TERRE DU MILIEU
couverture: PRESSIMAGE (Carole TOULOTTE)

PUBLICITE
Steve ANTONIO

DIFFUSION-VENTE
Olivier le POTVIN TE 73 tel. +33 (1) 49 88 63 75
assisté de Christine de GANDT

TELEMATIQUE
Jacques CARON (STJC), Laurent POUPET,
Xavier CHAMBON, Arnaud DADURE, Eric LEBETTE

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Responsable administration : Paulette SEBAG
Chef comptable : Leila AITHABIB assistée de Nadia SAHEL et Stéphane BOUCHARD.

JURIDIQUE
Françoise LINOFFIER

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproduction strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou des ayants-droits ou ayants-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. LES DOCUMENTS NE SONT PAS RETOURNÉS. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celle-ci n'engageant que leurs auteurs. Merci de votre attention, rompez les rangs.

EDITO

Ca y est la rentrée est entamée avec son cortège de salons à visiter... et à organiser puisque c'est LA TERRE DU MILIEU qui s'y colle cette année. Comme vous pourrez le lire dans les actualités, c'est les 7 et 8 Décembre que le 2ème FORUM DES APPLICATIONS ATARI se déroulera. Ce sera à BERCY EXPO, une salle toute neuve et toute prête : moquette, électricité, tables, chaises... rien à rajouter, donc pas de mauvaise surprise au final.

moment-là, histoire de ne pas subir le même sort qu'OXO CONCEPT.Reste à espérer que nous ne vivrons pas une période de grève à ce moment-là, histoire de ne pas subir le même sort que OXO CONCEPT. Qui ne tente rien n'a rien, et comme tout un chacun sait qu'un salon ATARI est indispensable, il fallait bien que quelqu'un s'y mette...

tion de l'ATARI MESSE à Düsseldorf les 2 et 3 Novembre prochain.Pour les autres salons, il y a dans l'ordre le Multikom'96 annoncé le mois dernier, les ATARI DAYS en Italie (dont je n'ai toujours pas les dates exactes), et surtout, grosse nouvelle, la résurrection de l'ATARI MESSE à Düsseldorf les 2 et 3 Novembre prochain. Bien sûr ATARI Corp n'a rien à voir la dedans, mais le pari de FALKE Verlag mérite un bon coup de chapeau. Le simple nom d'ATARI MESSE évoque plein de choses à tous ceux qui y ont été ou en ont entendu parler : le mot Messe (foire) prend encore plus de sens dans sa version française, car c'est bien à une messe atarienne que nous allions autrefois.

Gageons que FALKE réussira à rassembler tout ce que le monde ATARI connaît de développeurs, éditeurs et distributeurs pour nous faire vivre un évènement à la mesure de nos attentes. En tout cas, des français prennent déjà des stands, ce qui n'était pas le cas des ProTOS passés.

Côté HADES, cela marche très bien. Que ce soit à LA BECANE, l'APAK ou LA TERRE DU MILIEU, il y a foule pour voir le dernier bébé de Fredi ASCHWANDEN, preuve s'il en est que le public ATARI est toujours prêt à soutenir les productions qui en valent la peine.

A ce titre, on attend pas mal de nouveautés pour cette rentrée. En vrac : la CENTurbo II, APEX III, STUDIO SON 256 piste, VOXX... et surtout CALAMUS SL 96 qui est annoncé comme une mise-à-jour majeure.

A bientôt sur les stands !!!

Godefroy de MAUPEOU

LA BECANE	p.2, 7
LA TERRE DU MILIEU	p.3, 9, 19
HADES	p.15
APAK	p.17
IFA	p.21
PARX	p.25, 29
CENTEK	p.31
MEDIAGOGO	p.37, 47
3615	p.53, 55, 57
PRESSIMAGE	p.63
DISKIMAGE	p.64 à 67
SCAP	p.68

SOMMAIRE

éditorial / sommaire p. 4
disquette p. 6
le tour du monde informa. p. 8
cd BIRD OF PREY p. 10
cd COMPENDIUM p. 10
cd VERY BEST OF ATARI INSI. p. 11
cd ST & Co p. 11
HADES : la compatibilité p. 12
FOTO FUN p. 16
appréhender LINUX (2) p. 18
le studio FALCON "pro" p. 22
DIGITAL TRACKER p. 25
actualité M&E p. 28
le retour des scanners p. 30
vos questions pratiques p. 32
programmer les matrices p. 34
la POVOMOBILE p. 36
se connecter à Internet p. 38
le language html p. 40
la chaine graphique p. 42
actualités démos p. 44
CAO p. 48
les fractals p. 49
le DSP 56001 p. 51
c'est la fin de l'été p. 54
tableau des sharewares p. 59
MOON SPEEDER p. 60
SHEER AGONY p. 61
RADICAL RACE p. 61
revue de presse p. 62

magazine réalisé avec :

machines : TT 8 mégas, FALCON 14 et MEDUSA T40 64 mégas, scanner EPSON GT 6500, imprimante STYLUS COLOR
maquettage : CALAMUS SL 95, DA'S VEKTOR PRO, DA'S PICTURE, STUDIO PHOTO PRO, IMAGE STUDIO (textures), RAYSTART 3 (icônes), PHOTO LINE, BACKGROUND PHOTOS (textures)
rédactionnel : LE REDACTEUR 4+
comptabilité : LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL, LA GESTION COMMERCIALE, LE GESTIONNAIRE

réalisé sur MEDUSA T40

c'est magique !!!

Allumez votre ordinateur avec la disquette ST MAGAZINE N°110 dans le lecteur et regardez votre écran. Celui-ci vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour pouvoir utiliser les programmes de la disquette

DISQUETTE MAGAZINE

Bomb Squad
STE/Falcon Basse Résolution

Un jeu à la Dynabuster doté d'une réalisation superbe et d'un humour omniprésent. On peut y jouer jusqu'à quatre, ce qui rend les parties bien plus intéressantes. A essayer d'urgence !

AHDI Config.
Toutes Machines

Toute personne possédant un disque dur connaît cet utilitaire donné gracieusement par la Corp. avec le Falcon notamment. Ce petit utilitaire va vous permettre de gérer votre boot (taille des secteurs, nombre de dossiers autorisés...). Très utile, donc.

Matrix
Falcon

Un utilitaire sonore bien pratique qui donne les informations concernant la matrice du Falcon. Si vous ne savez plus ou vous en êtes avec le DMA, le DSP et autres entrées son ; lancez Matrix.PRG et tout s'éclaircira !

Power Mouse
STE / Falcon

Permet d'utiliser votre Joypad en tant que souris ! Cela peut paraître anodin, mais je suis sûr que certaines personnes trouveront ça bien pratique (sable du joypad plus long, fonctions avancées avec le pavé numérique...).

World Clock
Toute Machine

Vous vous demandez quelle heure peut-il bien être à New York maintenant ? Et bien, World vous permettra de savoir cela et quelques autres choses encore que je vous laisse découvrir par vous-même... Suspense...

Multicomptes

Un programme Français, écrit par Jean François Moreau, qui va vous permettre de suivre vos comptes dans cette période difficile qu'est la rentrée. Ainsi, vous pourrez créer un budget "Hades" veinards !!!

Driver GFX
Toute machine

Le mois passé, vous avez eu droit à X GRABBER qui fait des captures d'écrans à partir d'un JOYPAD ou d'un trombonne. Manque de pot, dès que l'on dépasse les résolutions ST il crée une image en GFX, format rarissime. Voici donc le driver GFX pour GEMVIEW concocté par notre Marc ABRAMSON national.

Catalogue
Toute machines

Incollable, il sait tout. Inimitable, il est sur la disquette de ST Mag. Vous l'avez reconnu, c'est votre catalogue favori qui à subit une grande épuration et mise à jour. Si vous désirez le perfectionner encore, n'hésitez pas à nous contacter.

POV, FRACTAL, DSP
Toute machine

Les indispensables scripts associés au non moins indispensables articles de Phillipe LAFARGUE, Florent GONDOUIN et Mathias AGOPIAN.

LA BÉCANE
96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 PARIS
- Tél. 42 80 10 39 - Fax. 42 80 61 46

LES LOGICIELS **ATARI**

Achats, reprises et échanges de jeux et logiciels

LE DESSIN

Vision Light	250
Vision Dock	450
D2M	690
Stad	800
Papillon	500
Da's Vector	1390
Da's Picture	1190
Apex média	1290
Néon 3D	1490
Arabesque 2	990
Pixart 3	590
Le Dessin Technique	150
Photo Line	1250
Rainbow	590

LA BUREAUTIQUE

Alpha Pack	990
Script 5	690
Script Now	350
Script 1Mo	250
Signum 2	600
Le Rédacteur 1.99	90
Le Rédacteur 3	590
Le Rédacteur 3+	1260
MAJ Rédacteur 3+	690
maj Rédacteur 4+	690
Papyrus Gold	1260
EUREKA (tableur)	80
Graal (sgbd)	390
Com émulation minitel	190

LA PAO

Calamus 1.09	390
Calamus S	790
Calamus SL	1390
Calamus Windows 95	1290
Calamus Windows NT 3.51	10080
maj 1.09 vers SL	890
maj S vers SL	890
Calamus windows 95 maj SL vers Windows NT 3.51	6770

LA GESTION

Comptadom (gestion perso)	290
L'Investisseur	150
Le Comptable	590
ST Budget 3	190
ST Compte 4	150
Le Gestionnaire	220
Le Comptable 2	590
Gestion Comptable	990
Pack Gestion 1	1350
Pack Gestion 2	1590
Pack Gestion 3	1890
Gestion du Personnel	590
Gestion du Personnel	890

LES UTILITAIRES

UVK	199
Semprini	249
HDU	250
NVDI	649
Outside	349
Speedo G dos	445
CD Tools	380
Magic C	799
Scsi TOOLS	390

LES JEUX

Sheer Agony	240
Oxyd	199
Team	290
Platonix (falcon)	
Llamazap (falcon)	250
Pinball	290
Animaux (éducatif 3/7 ans)	290
Dinosaure (éducatif 3/7ans)	290
Shapes	290
Epilepsie	290
Multibrique	290
Space flighter (falcon)	
Moon speeder	260
Esprit	250

LES CD

Atari Cd master Volume 1	99
Infopédia	600
Time Almanac 1995	260
Time Almanac of 1990s	260
1995 Auto almanach	159
Space missions	260
UFO II	260
Total Health	350
Neon Graphix	159
Ste power CD	150

PERIPHERIQUE CABLES

Joystick	100
Souris	150
Prolongateur souris	80
Adaptateur VGA Falcon	150

Crawly Crypt 2	250
Crawly crypt archive	330
Clipart atari	290

LA MUSIQUE

Quincy	890
Crazy Musique Machine	350
Crazy Sound	300
Componium	340
Digital Tracker	390
Cubase Light	950
Tango	950
Style Trax ST	950
Cubase Score ST	4820
Cubase Audio Falcon	6580
Cubase Audio CBX D5	6580
Audio Spector	4090
Atari Midi 3	1630
Mise à jour Cubase	
- 2.0 vers Cubase score 2.0	1370
- 3.0 vers Cubase score 2.0	560

DIVERS

Disquettes DD STF/STE	70
Aztéque 2	80
L'Electronicien	150
Morpher	400
Xenomorh II	590

A nos clients SYMPA

Devant les difficultés d'approvisionnement rencontrées auprès de nos fournisseurs nous ne pouvons garantir les délais de livraisons de certains produits

PROMO*

Pack Dessin Traitement de texte
Script 1 vision Dock 590 F.

BON DE COMMANDE

Je commande à La Bécane les articles suivants :

	Quantité	Prix unitaire	Total
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			

Frais de port et emballage : 50,00 F TTC

Total TTC :

Règlement : votre chèque doit être libellé à l'ordre de La Bécane et envoyé :
96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 Paris
Vous pouvez également commander par téléphone avec une carte bancaire
Le port indiqué de 50,00 francs est pour la métropole française

n° de carte bancaire : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Expire le : |_|_|_|_|

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : ..... Ville : .....
Pays : .....

Signature

*Dans la limite des stocks disponible

2ème FORUM DES APPLICATIONS ATARI

Ca y est le deuxième FORUM DES APPLICATIONS ATARI aura lieu les 7 et 8 Décembre 1996 à BERCY EXPO à Paris. C'est LA TERRE DU MILIEU qui l'organise (faute de prétendant) aidée par le CLUB M2000 lors du déroulement du salon.

Comme annoncé précédemment, il y aura un HADES 60 à gagner par tirage au sort des billets d'entrée, mais il devrait également y avoir d'autres lots. Parmi les animations prévues, on pourra repartir avec sa photo imprimée sur une tasse ou sur une carte postale. Il y aura également un stand Internet animé par Pascal NOWACK ainsi qu'un stand LINUX. Côté musique, le salon devrait également être bien fourni avec pas mal de démos sur place.

La réservation de la salle venant de se faire au moment où j'écris ces lignes, il est encore trop tôt pour communiquer une liste des exposants.

L'ATARI MESSE ayant lieu peu de temps avant (lire le paragraphe suivant), les exposants s'y rendant devraient pouvoir ramener pas mal de choses intéressantes.

Coté TERRE DU MILIEU, nous espérons pouvoir présenter le nouveau RAYSTART qui sera édité par nos soins, donc intégralement traduit en français. Il serait 5 fois plus rapide que le précédent selon l'éditeur allemand. Il y aura bien sur tous nos nouveaux produits comme IMAGE COPY 4, les modules ADEQUATE SYSTEMS pour CALAMUS SL, les JAM 8 in 8 out, QUADERNO, l'INFOGRAPHE...

Et puis avec un peu de chances, on devrait même pouvoir voir le fameux CALAMUS SL 96 qui, aux dires de DMC, devrait être une mise à jour majeure.

ATARI MESSE

Je vous annonçais le mois dernier la tenue du MULTIKOM'96 en lieu et place de ProTOS. Il semble que beaucoup d'éditeurs allemands étaient réticents devant un salon non exclusivement ATARI. Du coup FALKE VERLAG (ATARI INSIDE et maintenant ST COMPUTER) ressuscite l'ATARI MESSE à Düsseldorf les 2 et 3 Novembre prochain. Le salon se déroulera à salle Robert SCHUMANN en plein centre de Düsseldorf. Plusieurs exposants français devraient y participer. On parle déjà de CENTEK, PARX et bien sûr LA TERRE DU MILIEU.

OXO CONCEPT COMMUNIQUE

Suite au trou financier qui a résulté du 1er FORUM DES APPLICATIONS ATARI consécutifs aux grèves du mois de décembre 95, la société OXO Concept a rencontré de sérieux problèmes de livraison des commandes des mois de mai et juin 96, d'autant plus retardées qu'elles se sont malheureusement accompagnées d'une diminution de personnel habituelle dans ces conditions. A ce jour, ces retards devraient être quasiment résorbés. Si toutefois un oubli devait être constaté, n'hésitez pas à contacter OXO Concept à sa nouvelle adresse (voir plus loin).

Le futur devrait cependant être plus rose, car à l'heure où vous lirez ces lignes, la société OXO Concept aura, selon toute vraisemblance, connu une augmentation de capital de la part de personnes croyant fortement au marché Atari et au potentiel de créativité de la société (qui possède plusieurs produits phares comme Webspace...).

Les responsables actuels vous invitent toutefois à leur faire confiance, quitte, pour les plus inquiets, à ne commander que par contre-remboursement. Un communiqué de la nouvelle équipe sera certainement publié dans le prochain numéro, il vous renseignera sur le futur de la société OXO Concept.

Nous nous excusons des préjudices subis et vous remercions de la patience dont certains de nos clients ont fait preuve.

Notre nouvelle adresse est :

OXO Concept, Rue des Varennes, 89160 LEZINNES.

Quant aux produits disponibles et en développement voici quelques infos :

DX-3

Le Soft DX-3 est terminé, basé sur Videl Inside, il permet de nouvelles fonctionnalités et notamment le remplacement de la boîte de résolutions du GEM. A noter qu'une erreur de prix s'était glissée dans le test du mois dernier. Il fallait lire 749 F sans la pose et 250 f de pose au lieu de 990 F et 300 F de pose.

STUDIO 1024

Il s'agit de la nouvelle version du Studio Son d'OXO Concept. Travaillant en 1024 pistes virtuelles (24 bits, 96 KHz en interne), il sait tirer parti de VI2D (direct-to-disk audio vidéo) pour ceux qui doivent sonoriser des films. VI2D, dont une version couleur est actuellement dans les cartons d'OXO. Un support JAM-8 et SE-800 est prévu au sein de Studio 1024. Son prix est de 2 990 F, une offre spéciale de mise à jour est proposée aux possesseurs d'autres versions de Studio Son.

WWW.OXO.CH

Le site internet consacré aux produits OXO, ainsi qu'au monde Atari a été complètement remis à jour ces derniers temps. La liste de liens vers d'autres sites qu'il propose est parmi les plus complètes de l'internet.

WEBSPACE est virtuellement gratuit !

En effet avec son achat, vous aurez droit à 1 mois d'abonnement gratuit chez IMAGINET, 105 F d'abonnement au lieu 150 F pour les 2 mois suivants, un livre sur le WEB de 550 pages d'une valeur de 55 F, soient 295 F de valeur donné avec WEBSPACE ce qui correspond au tarif de ce dernier.

CENTEK COMMUNIQUE

CENTEK nous informe qu'une nouvelle version de CENTvidel, logiciel de création de résolutions étendues fourni avec CENTscreen (le gestionnaire) est disponible. Elle intègre, suite à des problèmes de cadrage signalés par certains utilisateurs de moniteurs NON Multisync, des réglages fins et temps réels de position H et V et de BLANKING H. La mise à jour est gratuite.

CENTEK sera présente à l'ATARIMESSE de DUSSELDORF les 2 et 3 Novembre pour présenter les CENTurbo 1 et 2, quelques allemands ayant déjà acheté une CT1.

La société CENTEK commercialise depuis le 14 septembre sa dernière petite ; la carte CENTram ST. Cette carte permet l'extension à 4 Mo des ST/F et MEGA ST1/2 avec une barette SIMM 32 bits standard de 4 Mo. La carte est donc pourvue d'un seul support, ce qui la rend vraiment petite (115x30 mm). Son prix public est de 390 Frs et la barette 4 Mo est à 200 Frs, ce qui place l'ensemble au prix imbattable de 590 Frs. Une version 8 Mo est à l'essais.

Concernant le TT030, une carte CENTram TT sera prochainement proposée avec 2 supports SIMM 32 bits pour permettre de 4 à 64 Mo de TT-RAM entrelacée (40% plus rapide !).

Son prix sera de 790 Frs nue.

CENTEK propose depuis cet été, un service de modification du circuit AUDIO de votre FALCON 030. Cette modification comprend la transformation de l'entrée micro en entrée LINE, ainsi que la suppression du BASS BOOST en sortie.

Le tout est réalisé avec des composants CMS au prix de 300 Frs en 48 Heures et 400 Frs en Immédiat sur RDV. Pour disposer de quatre CINCHs, il faudra rajouter 50 Frs.

Rodolphe nous informe au passage, que les modifications préconisées par Atari (que l'on retrouve aussi à la fin de la documentation de CUBASE Audio) sont éronnées pour ce qui est du gain d'entrée bien trop élevé...

CENTEK annonce fièrement ses chiffres de ventes qui permettront tout à chacun de juger de la bonne santé du marché Falcon.

Depuis début MAI, date de démarrage de CENTEK, 130 CENTram 14 ont été vendues, dont 1/3 équipées d'une barette, chiffre qui tend à grimper grâce à des prix de la SIMM alignés sur ceux du marché PC.

Quant aux CENTurbo 1, c'est pas moins de 140 cartes qui ont été vendues dont une quarantaine à des utilisateurs presque exclusifs de CUBASE Audio. Parmi eux, des studios d'enregistrement comme STUDIO CAPITALE et autres professionnels à leur compte (...).

Enfin sur 140 cartes, 108 ont été vendues par correspondance et, à l'exception de quelques-unes montées par des revendeurs, toutes furent montées par les acheteurs eux-mêmes. Preuve, s'il en faut, que la CENTurbo 1 est un produit montable par n'importe quelle personne munie d'un fer à souder (et sachant souder) !!! Quant à la fiabilité, CENTEK déclare avoir eux sur ces 108 cartes, 7 retours nécessaires dont 4 étaient dues à un mauvais montage (soudures pas propres !) et 3 qui ont réellement demandé un réglage adapté, tout ceci étant réalisé dans les 48 heures et pris en charge par CENTEK !

Godefroy de MAUPEOU

les 7 & 8 Décembre 1996
le monde ATARI est à vous

2ème FORUM DES APPLICATIONS ATARI

BERCY-EXPO – PARIS

organisation : LA TERRE DU MILIEU – tél. 50 54 59 41 – fax 50 54 49 94

LA TERRE DU MILIEU
MEDUSA/ATARI/C-LAB

Tout l'univers ATARI (plus de 450 produits) est au
216, rue de l'Essert – 74310 LES HOUCHES – tél 50 54 59 41 / fax 50 54 49 94

n'hésitez pas à nous téléphoner où à nous rendre visite

reprise de votre PC pour l'achat d'un HADES ou d'un FALCON MK X

Perdu avec votre ATARI ? Besoin d'en savoir plus ?

LE GUIDE DE L'ATARI !

prix : 150,00 F en vente chez votre revendeur où
à La Terre du Milieu BP13 74310 LES HOUCHES (+18,00 F de port)

centre de compétences ATARI C-LAB

une moisson estivale de CD

ST&CO

Le fameux club Atariste Français, vient de produire un CD-ROM dédié à nos machines. Ce ne sont pas moins de 460 Mo de données qui vous sont offertes, classées de façon simple mais parfois désordonnées. Ainsi, on trouve un dossier PARX.SYS dans le répertoire TELECOM, mais bon de petites erreurs sans grande gravité.

Rien de bien novateur sur ce CD côté software, vous trouverez une vingtaine de logiciels en version de démonstration déjà bien connus, la totalité des disquettes mensuelles du club, les démos des produits Logitron et quelques indispensables logiciels du domaine public, autant dans la communication informatique, que pour la compression de données. On trouve aussi une douzaine de logiciels en source, C et assembleur, mais surtout toute une ribambelle d'animations au format FLI, environ 150 fontes TrueType, 250 images BMP, GIF et JPEG, et enfin 300 modules pour SoundTracker endiablés. Bref, si vous venez de vous équiper de votre lecteur de CD-ROM c'est un produit qui vous permettra de récupérer un retard certain sur les productions précédentes.

Prix Public : 150 F

The very best of ATARI Inside

Après les clubs, c'est au tour des magazines de se mettre à la production de CD-ROM, avec ATARI Inside, charmant confrère d'outre Rhin, qui nous propose "The very Best of ATARI Inside" Volume 1, ce qui laisse présager une suite ...

Une présentation du CD-ROM a été réalisée au travers d'Overlay, très sympathique et rythmée, elle introduit toutes les personnes et sociétés, qui ont participé au projet, mais attention, la pratique de la langue allemande vous sera nécessaire, comme pour la grande majorité des documentations présentent sur le CD.

Bref, qu'est-ce qu'il y a de beau à nous proposer le Monsieur ? Et bien on peut dire que ce CD se destine à tous les utilisateurs. Les fanas de PAO et de bureautique seront aux anges, avec pratiquement 600 fontes pour Calamus, 900 fontes TrueType, plus de 1500 clip-art au format STAD, et environ 600 images GIF, voilà pour les gros chiffres. A côté de cela, vous trouverez un résumé du ProTOS95 au format HTML, avec photo et tout et tout ... mais en allemand !

Les amis de POV pourront se satisfaire d'environ 200 scripts et pas loin d'autant d'images, et animations réalisées avec ce fabuleux outil. Ce dernier étant installé au grand complet prêt à être lancé !

Personne n'est délaissé, puisque les utilisateurs du Portfolio trouveront une centaine d'utilitaires et autres programmes destinés exclusivement à leur machine.

Enfin, pour le plaisir de tous, vous pourrez profiter des multiples packages de connexion à Internet, de nombreux sources pour liaisons TCP/IP sont également disponibles, ainsi que tout ce dont vous avez pu rêver pour installer une configuration en environnement MiNT, et puis pas loin de 1000 logiciels du domaine public. On trouve bien sûr, un grand nombre de classiques, mais aussi des choses moins connues que nous n'avions pas encore eu la chance de voir en France. Comme je vous l'avais dit, tout le monde saura trouver son bonheur dans ce superbe CD, seule la langue allemande restera un barrage pour certain.

Prix Public : 229 F

Bird of Prey

Bird of Prey alias The Ultimate Falcon Collection, vous l'aurez compris est un CD destiné principalement aux utilisateurs de Falcon030. Réalisé à 100% aux Etats-Unis, ce CD est une compilation de tous ce qu'il a été créé ces dernières années sur Falcon030.

Produit par TOAD Computer, le principal revendeur Atari américain, ce CD est avant tout accès sur l'imagerie, sa réalisation en a été tout naturellement confiée aux Studios Floating Fish fervent utilisateur de nos machines.

Comme de bien entendu, on y trouve une flopée de documents complètement dédiés au Falcon030, ainsi un répertoire complet est dédié à la programmation du DSP, avec aussi

bien des exemples, que des outils de programmation complets.

Le FalconO3O est la machine des démo-makers, c'est aussi pour cela que l'on trouve près de 16O démos sur le CD, avec d'ailleurs quelques bons exercices de style bien de chez nous. C'est un vaste panel de ce qui a été réalisé à ce jour, on retrouve des choses très anciennes, et d'autres fraîchement débuggées.

Pour les fanas de lecture, adeptes de la langue anglaise, vous pourrez consulter les magazines textuels que l'on trouve habituellement sur les BBS de nos contrées, de AEO à ZNET, vous aurez le choix de plus de 2OO magazines à votre disposition.

Côté jeux, on peut dire que nous sommes plutôt gâtés avec 9O jeux et démos de jeux à disposition, certains un peu vieillots, mais beaucoup de freeware que tout le monde n'a pas forcément pu récupérer sur le Net.

En parlant du Net, avec ce CD vous saurez tout sur InterNet, et vous aurez aussi accès à des packages de connexion, qui en revanche, eux, ne sont plus trop au goût du jour ... mais ces choses là ne cessent d'évoluer !

Au niveau graphique, vous trouverez les versions de démonstration des principaux logiciels du commerce, mais aussi tous les utilitaires du domaine publique qui valent vraiment la peine, que ce soit pour la conversion de formats, la visualisation, le rendering tout est là ... on peut difficilement faire mieux ! En revanche, ne vous attendez pas à trouver des images par milliers, seulement une vingtaine d'entre elles sont sur le CD.

Côté musique SoundTrack vous aurez le choix de 35 logiciels dédiés, du player à l'éditeur, mais toujours sans véritable dossiers de MOD, simplement quelques exemples pour agrémenter, mais avant tout la joie de puiser dans une importante logithèque. Au niveau musical pur, on trouve également beaucoup de versions de démonstration, et des logiciels freeware ou shareware, pas de révolution ici non plus, mais quelques bonnes choses comme des dizaines de drivers pour Cubase.

De nombreuses applications non dédiées sont aussi présentes, dans leur grande majorité on trouve des versions plutôt récentes des produits, la version de démonstration de Papyrus 4.O8, la dernière version de DACAPO etc. Mais rien de bien nouveau là dedans, si ce n'est un ribambelle de petits exemples destinés aux utilisateurs d'AtariWorks. Pour le reste c'est éventail complet des produits du domaine publique bien ordonnés, et globalement assez récents.

Pour conclure, je dirais que Bird of Prey est vraiment une bonne sélection des meilleurs faits marquants de l'histoire du FalconO3O à ce jour, avec 649 Mo de données qui ne pourront que vous satisfaire.

Prix Public : 19O F

The ATARI Compendium CD

Non vous ne rêvez pas tout éveillé, le Compendium, fameux livre qui accompagne bon nombre de programmeurs sur Atari existe maintenant en CD-ROM. Difficile à trouver de nos jours sous forme papier, cette version CD arrive à point nommé !

Cette nouvelle édition du Compendium apporte peu de modifications par rapport à la version papier, si ce n'est la correction de quelques erreurs qui s'étaient glissées dans les versions précédentes.

Pour consulter l'ouvrage, deux possibilités s'offrent à vous, soit en étant 1OO% Atariste, vous devrez utiliser le browser HTML : Crystal Atari Browser, tout naturellement fourni sur le CD. Soit vous profiterez du livre au format Adobe Acrobat sur PC ou Macintosh, les readers pour ces deux systèmes sont tout naturellement disponibles sur le CD également. L'avantage du Compendium en CD réside dans l'immense facilité pour ce déplacer dans les multiples chapitres et thèmes, mais aussi de pouvoir facilement utiliser les sources d'exemple donner pour chacun des domaines.

Mais ce CD ne se limite pas à vous proposer cette ouvrage, il vous donne également accès à une bibliothèque de documentations très diverses sur les machines Atari, aussi bien au niveau hardware, que software.

Avant tout destiné aux programmeurs ce CD donne bien sûr accès à un vaste panel d'outils de programmation : shell, éditeurs, des langages complets, comme de l'assembleur, du C, mais aussi du LISP, du Pascal, du Prolog, du Modula, de PERL etc. Bref un nid de surprises et de découvertes en tous genres, qui pourront satisfaire nombre d'entre vous. Les sources coulent à flot, les adeptes d'Unix ne sont pas délaissés puisque l'on trouve le GNU TOS et Minix, des configurations Minix, et Linux complètes, tous les outils pour réaliser facilement des configurations réseaux éthernet ou MIDI etc.

Mais ce n'est pas tout, comme il restait un peu de place sur le CD, Toad computer s'est permis de mettre 34O Mo de logiciel du domaine publique, mirror d'une partie des fichiers qui se trouvent sur le site ftp de l'université du Michigan, base de données fondamentale de l'univers ATARI. Tous les genres, toutes les machines, du ST au FalconO3O sauront trouver leur bonheur, dans le graphisme, la bureautique, les accessoires, les utilitaires divers et multiples ...

The ATARI Compendium CD est vraiment un belle réussite pour les programmeurs, mais aussi pour les autres ...

Prix Public : 19O F

Hervé PIEDVACHE

ST&CO
Prix. 15O F
édité par ST&Co – 8, rue Froidevaux 75O14 PARIS

THE VERY BEST OF ATARI INSIDE
Prix: 229 F
édité par FRONTIER SOFTWARE – 36, rue Charles Fourrier 91O3O EVRY

BIRD OF PREY
Prix: 19O F
disponible chez LA TERRE DU MILIEU – BP 11 74310 LES HOUCHES

THE ATARI COMPENDIUM CD
Prix: 19O F
disponible chez LA TERRE DU MILIEU – BP 11 74310 LES HOUCHES

HADES : la compatibilité

L'Hadès fait mouche en France et les questions les plus fréquemment posées concernent la compatibilité de tel ou tel logiciel. Ceux qui le peuvent viennent sur place avec leurs programmes pour vérifier s'ils tournent correctement. Que ce soit chez LA BECANE, l'APAK ou LA TERRE DU MILIEU (pour le moment, les autres revendeurs étant toujours les bienvenus). Certains viennent même de très loin comme nous avons pu le constater à LA TERRE DU MILIEU faisant parfois plusieurs centaines de kilomètres pour voir la bête (la palme revenant à un client de Bordeaux). D'autres n'ont par contre pas cette possibilité et doivent se contenter de questions orales. Pour ceux-là, nous avons publié le mois dernier une capture d'écran de la liste présente sur le site web de MEDUSA SYSTEM, mais il est vrai que cette liste est incomplète et ne tient pas compte des programmes français (hormis PICCOLO !!!). A cette fin, nous y avons rajouté tous ceux que nous avons pu tester sur MEDUSA T40 et donc compatible HADES 40. Pour le 60, il est évident que nous n'avons encore pu tout tester. Une liste viendra donc bientôt compléter celles-ci. A ce titre n'hésitez d'ailleurs pas à nous signaler les programmes compatibles qui n'y apparaissent pas et qui tournent sur votre HADES ou votre MEDUSA pour ceux qui ont la chance de posséder une de ces machines.

Devant l'engouement du public français pour l'Hadès, nous continuerons régulièrement à publier des tests pratiques sur les performances de la machine. Un des prochains visés sera bien évidemment NEON 3D qui tourne aussi bien sur OS2 que sur ATARI et bien sûr POV qui est multimachines. Attention tout de même dans ce dernier cas, la compilation d'une machine à l'autre est plus ou moins optimisée et les résultats ne démontrent pas forcément le rapport réel entre les machines.

Gdm

nom : 2 in 1
conditions : sans
catégorie : compacteur

---

nom : 7 UP
conditions : sans
catégorie : éditeur de textes

---

nom : A+DI
conditions : sans
catégorie : Utilitaire de boot

---

nom : TWILIGHT
conditions : sans
catégorie : économiseur d'écran

---

nom : CALVINO
conditions : sans
catégorie : utilitaire pour fontes Speedo

---

nom : DESKPIC
conditions : sans
catégorie : affiche une image sur le bureau

---

nom : FALCON B
conditions : sans
catégorie : utilitaire pour CALAMUS SL

---

nom : FOLDERxxx
conditions : sans
catégorie : utilitaire pour disque dur

---

nom : X BOOT
conditions : sans
catégorie : Utilitaire pour disque dur

---

nom : GDPILINIT
conditions : sans
catégorie : Utilitaire pour scanner

---

nom : GEM SAM
conditions : sans
catégorie : utilitaire système

---

nom : MACTOS 3
conditions : sans
catégorie : utilitaire système

---

nom : MEGADOS
conditions : sans
catégorie : driver de CD ROM

---

nom : NVDI FT 40000
conditions : avec carte FT 40000
catégorie : accélérateur graphique

---

nom : Qwin
conditions : sans
catégorie : utilitaire système

---

nom : SHELF 30
conditions : sans
catégorie : utilitaire système

---

nom : TOSFS
conditions : sans
catégorie : utilitaire système

---

nom : COMPTE CHEQUE
conditions : sans
catégorie : gestion de compte personnel

---

nom : DATAVECTOR
conditions : sans
catégorie : dessin vectoriel

---

nom : EVIDENT
conditions : sans
catégorie : éditeur de texte

---

nom : GEMINI 2
conditions : sans
catégorie : bureau alternatif

---

nom : INTERFACE
conditions : sans
catégorie : éditeur de ressource

---

nom : KOBOLD 3
conditions : sans blaches
catégorie : gestionnaire de copie

---

nom : LOOK
conditions : cookie ST
catégorie : logiciel de scannerisation

---

nom : MAHJONG II
conditions : EVGA ou ST et TT haute
catégorie : jeu

---

nom : MIRONES
conditions : sans
catégorie : jeu

---

nom : MMP MEEP
conditions : sans
catégorie : jeu

---

nom : PROMETHEE
conditions : sans
catégorie : gestion de cabinet médical

---

nom : SCSI TOOL
conditions : sans
catégorie : gestionnaire de disque dur

---

nom : SCSI DRIVER
conditions : sans
catégorie : gestionnaire de disque dur

---

nom : SHUFFLE
conditions : sans
catégorie : gestionnaire de disque dur

---

nom : WWW
conditions : sans
catégorie : pack internet

---

nom : X FAT
conditions : sans
catégorie : gestionnaire de disque dur

---

nom : CALEPIN
conditions : sans
catégorie : agenda-répertoire

---

nom : PICCALCL
conditions : sans
catégorie : calculatrice

---

nom : CALCULE
conditions : ST et TT haute
catégorie : calculatrice

---

nom : CALLAPI
conditions : sans
catégorie : agenda-répertoire

---

nom : LOCATE II
conditions : sans
catégorie : dictionnaire

---

nom : SET FAST
conditions : sans
catégorie : gestionnaire de mémoire

---

nom : ST TRANSFERT
conditions : sans
catégorie : transfert de fichier par port parallèle

---

nom : CDP
conditions : sans
catégorie : émulateur de platine laser

---

nom : DA'S KNOWOW
conditions : sans
catégorie : aide en ligne

---

nom : OUTLINE
conditions : sans
catégorie : utilitaire pour fontes SpeedoGDOS

---

nom : SNAPPER
conditions : sans
catégorie :

---

nom : SNAPSHOT
conditions : sans
catégorie : logiciel de capture d'écran

---

nom : ST GUIDE
conditions : sans
catégorie : aide en ligne

---

nom : X CONTROL
conditions : sans
catégorie : panneau d'accessoires

---

nom : ARABESQUE 2
conditions : sans
catégorie : dessin vectoriel

---

nom : CHARLY
conditions : sans
catégorie : logiciel de dessin

---

nom : CLOE
conditions : première version en attendant la 2 catégorie : raytracing

---

nom : CONNECT
conditions : sans
catégorie : logiciel de communication

---

nom : DPM
conditions : sans
catégorie : dessin

---

nom : DA'S FICTION
conditions : sans
catégorie : morphing

---

nom : DA'S PICTURE
conditions : sans
catégorie : retouche photo

---

nom : DA'S LAYOUT
conditions : sans
catégorie : PAO

---

nom : FRACTAL V
conditions : sans
catégorie : calcul de fractales

---

nom : GEM VIEW
conditions : sans
catégorie : utilitaire graphique

---

nom : IMAGE STUDIO
conditions : sans l'affichage des images
catégorie : générateur de texture et retouche photo

---

nom : INSWAPS 2
conditions : sans
catégorie : raytracing

---

nom : KANDINSKY
conditions : sans
catégorie : dessin vectoriel

---

nom : PAPILLON
conditions : sans
catégorie : dessin

---

nom : PHOTOLINE
conditions : sans
catégorie : retouche photo

---

nom : POLART 3
conditions : sans
catégorie : dessin

---

nom : RAYSTART 3
conditions : sans
catégorie : raytracing

---

nom : SPEED OF LIGHT
conditions : sans
catégorie : utilitaire graphique

---

nom : STUDIO PHOTO PRO
conditions : sans installer au boot
catégorie : retouche photo

---

nom : TRUE PAINT
conditions : sans
catégorie : dessin

---

nom : TRUE IMAGE
conditions : sans
catégorie : retouche photo

---

nom : UPSIS
conditions : sans
catégorie : dessin vectoriel

---

nom : VISION DOCK
conditions : sans
catégorie : dessin

---

nom : CALAMUS SL
conditions : sans
catégorie : PAO

---

nom : CALAMUS 1.9
conditions : sans
catégorie : PAO

---

nom : REDACTEUR 4
conditions : ST et TT haute
catégorie : traitement de texte

---

nom : QUADRIVIO
conditions : 256 couleurs
catégorie : séquenceur midi

---

nom : FREE WAY
conditions : sans
catégorie : base de données multimédia

---

nom : LA GESTION COMMERCIALE
conditions : sans
catégorie : gestion de stock et clientèle

---

nom : LA GESTION COMPTABLE
conditions : sans
catégorie : gestion de société

---

nom : LA GESTION DU PERSONNEL
conditions : sans
catégorie : gestion de personnel

---

nom : LE GESTIONNAIRE
conditions : sans
catégorie : tableur

---

nom : ATARI CD MASTER
conditions : sans
catégorie : série de cd roms

---

nom : OMNITEL P
conditions : sans
catégorie : émulateur Minitel Photo

---

nom : CyBERSCULPT
conditions : ST haute et sans NVDI
catégorie : modeleur

---

nom : RUE PALETTE
conditions : sans
catégorie : utilitaire de palettes

---

nom : ROV
conditions : sans
catégorie : raytracing

---

nom : ZIACI
conditions : sans

catégorie : dessin vectoriel

---

nom : PAPYRUS GOLD
conditions : sans
catégorie : traitement de texte et mini PAO

---

nom : PRISM PAINT
conditions : 256 couleurs maxi
catégorie : dessin

---

nom : XENOMORPH PLUS
conditions : sans
catégorie : raytracing

---

nom : ANIM LINK
conditions : sans
catégorie : utilitaire pour gamme PHASE IV

---

nom : IMAGE COPY 4
conditions : sans
catégorie : utilitaire d'image

---

nom : CDRECORDER
conditions : sans
catégorie : utilitaire de gravage de cd roms

---

nom : ALCHEMY
conditions : TT haute
catégorie : séquenceur midi

---

nom : ACS
conditions : sans
catégorie : développement

---

nom : ARGON
conditions : sans
catégorie : backup

---

nom : ATARI WORKS
conditions : sans
catégorie : intégré

---

nom : AUFTRAG ST
conditions : sans
catégorie : facturation

---

nom : AVANT VECTOR
conditions : sans
catégorie : dessin vectoriel

---

nom : BAAS
conditions : sans
catégorie : facturation

---

nom : CALLIGRAPHER
conditions : sans
catégorie : traitement de texte

---

nom : CAT
conditions : sans
catégorie : communication

---

nom : CHAGALL
conditions : sans
catégorie : retouche photo

---

nom : CONVECTOR
conditions : sans
catégorie : traceur vectoriel

---

nom : CPIM
conditions : sans
catégorie : système

---

nom : CRAZY SOUNDS II
conditions : sans
catégorie : utilitaire de bureau

---

nom : CUBASE 3.X
conditions : MEDUSA uniquement (pb de clef)
catégorie : ST et TT haute

---

nom : CYPRESS 1.5
conditions : sans
catégorie : traitement de texte

---

nom : DIGITAPE
conditions : pas d'audio au DSP évidement
catégorie : multipistes audionumérique

---

nom : DISKUS

conditions sans
catégorie utilitaire de disque dur

---

nom DSP
conditions sans
catégorie

---

nom DynaCADD
conditions sans
catégorie CAO

---

nom EASE
conditions sans
catégorie bureau alternatif

---

nom EDISON
conditions sans
catégorie éditeur de texte

---

nom EVEREST
conditions sans
catégorie éditeur de texte

---

nom FRACTALS
conditions sans
catégorie générateur de fractales

---

nom GFA ASSEMBLER
conditions sans
catégorie programmation

---

nom GFA BASIC
conditions sans
catégorie programmation

---

nom GFA COMPILER
conditions sans
catégorie programmation

---

nom HARLEKIN
conditions sans
catégorie utilitaire

---

nom LHARC
conditions sans
catégorie compacteur

---

nom LAZY SHELL
conditions sans
catégorie shell pour compacteur

---

nom SHELL LZH
conditions sans
catégorie shell pour compacteur

---

nom LINUX
conditions sans
catégorie système d'exploitation

---

nom MAXIDAT
conditions sans
catégorie base de données

---

nom MEGA PAINT PRO
conditions sans
catégorie dessin

---

nom MIDI CHORD
conditions sans
catégorie utilitaire midi

---

nom MIDNIGHT
conditions sans
catégorie économiseur d'écran

---

nom MODUL PLOT
conditions certains modules ne fonctionnent pas catégorie analyse

---

nom MORPHER
conditions sans
catégorie morphing

---

nom MULTIPRM PRO
conditions sans
catégorie communication

---

nom MIDIMAZE
conditions sans (mais inversé)
catégorie jeu

---

nom NOTATOR LOGIC
conditions MEDUSA cause clef sur port cartouche ST
haute catégorie séquenceur midi

---

nom OUTLINE ART
conditions sans
catégorie dessin vectoriel

---

nom OVERLAY
conditions sans NVDI
catégorie présentation multimédia

---

nom OXYD
conditions sans
catégorie jeux

---

nom PHOENIX
conditions sans
catégorie base de données

---

nom POSTFIX
conditions sans
catégorie

---

nom PICCOLO
conditions sans
catégorie dessin

---

nom PKS EDIT
conditions sans
catégorie éditeur de texte

---

nom POISON
conditions sans
catégorie antivirus

---

nom PRINTER
conditions sans
catégorie utilitaire pour DESKJET

---

nom PURE C
conditions sans
catégorie programmation

---

nom PURE PASCAL
conditions sans
catégorie programmation

---

nom RSC
conditions sans
catégorie éditeur de ressource

---

nom REPROSTUDIO
conditions sans
catégorie retouche photo

---

nom RUFUS
conditions sans
catégorie communication

---

nom SCRIPT
conditions sans
catégorie traitement de texte

---

nom SCIGRAPH
conditions sans
catégorie grapheur

---

nom SELECTRIC
conditions sans
catégorie utilitaire de bureau

---

nom STAR CALL
conditions sans
catégorie communication

---

nom STUDIO PHOTO
conditions sans caches au boot
catégorie retouche photo

---

nom SYNTEX
conditions sans
catégorie reconnaissance de caractère

---

nom SIGNUM II
conditions sans
catégorie traitement de textes

---

nom SLEEPY JOE
conditions sans
catégorie utilitaire

---

nom SpeedoGDOS 4 & 5
conditions sans
catégorie utilitaire système

---

nom SYSMON
conditions sans
catégorie utilitaire

---

nom TECHNOBOX CAD/2
conditions sans
catégorie CAO

---

nom TECHNOBOX DRAFTER
conditions sans
catégorie CAO

---

nom TEXDRAW
conditions sans
catégorie CAO

---

nom TEMPUS WORD
conditions sans
catégorie traitement de texte

---

nom TMS PAINT
conditions sans
catégorie dessin

---

nom TMS CRANACH
conditions sans
catégorie retouche photo

---

nom PRE_VISION
conditions : sans
catégorie retouche photo

---

nom BETA COMPACT
conditions : sans
catégorie dessin

---

nom BETA VEKTOR
conditions sans
catégorie dessin vectoriel

---

nom TOPICS
conditions sans
catégorie base de données

---

nom TURBO C
conditions sans
catégorie programmation

---

nom WINX
conditions sans
catégorie utilitaire système

---

nom ZOO
conditions sans
catégorie compacteur

---

nom GRAAL CALC
conditions sans
catégorie tableur

---

nom GRAAL BASE
conditions sans
catégorie base de données

---

nom GRAAL TEXTE
conditions sans
catégorie traitement de texte

---

nom GRAAL GRAPH
conditions sans
catégorie grapheur

---

nom NEON 3D
conditions sans
catégorie raytracing

---

nom ZZ VOLUME
conditions sans
catégorie création 3D

---

nom PARALLE 3D
conditions sans
catégorie CAO

---

nom 1st GUIDE
conditions sans
catégorie utilitaire

OUBLIEZ CE QUE VOUS AVEZ VU, VOUS N'AVEZ RIEN VU !!!

HADES

LE CLONE ATARI QUI BOULEVERSE LES DONNEES DE LA MICRO

THE POWER WITHOUT PRICE IS BACK !!!

HADES 40 (68040 64 MHZ) : 13 350 F

HADES 60 (68060 120 MHZ) : 16 950 F

configurations comprenant une carte mère avec processeur, 1 boitier, 1 lecteur de disquettes 1.44, 1 clavier, 1 disque dur FAST IDE 850 Mo, 8 Mo de mémoire, 1 carte graphique ET 4000 PCI 1 Mo, NVDI ET4000. Autres configurations sur mesures.

LA BECANE
98, rue du Faubourg Poissonière
75010 PARIS - métro Poissonière
tél. 42 80 10 39 - fax 74 80 61 46

APAK

17, AVENUE DE PARIS
94800 VILLEJUIF
TEL 46 78 28 14
FAX 46 78 26 63

PERIPHERIQUES

spécialiste : Godefroy de MAUPEOU

FOTO FUN

La FOTO FUN est une imprimante d'un type assez différent de ce que nous avons l'habitude d'avoir sur nos machines. C'est d'une part une imprimante à sublimation, et d'autre part un périphérique destiné à sortir des épreuves au format photo 10 cm x 15.2 cm.

On voit tout de suite l'intérêt d'une telle imprimante. Vous retouchez vos photos dans l'ordinateur et les retirez sur papier photo avec vos retouches. Le mot retouche photo prend enfin tout son sens pour le grand public. Le lecteur de cd rom compatible CD PHOTO devient alors un élément de la chaine particulièrement intéressant puisque vous pouvez ainsi faire stocker vos photos sur ce dernier et les tirer sur papier à volonté de façon quasi-instantanée.

Mais ce n'est pas tout. Avec la FOTO FUN, vous pouvez également tirer des cartes postales ou même imprimer des "FOTO MUG". Qu'est-ce donc ? Eh bien tout simplement des tasses de type tisanières sur laquelle vous allez fixer des films avec vos images imprimées dessus.

Sachant que cette imprimante est pilotable comme n'importe quelle autre imprimante (à condition d'avoir le driver évidemment), vous pouvez donc imprimer ce que vous voulez y compris avec du texte si votre logiciel vous permet de taper ce dernier.

A vous donc les tasses personnalisées avec votre photo, logo ou autre illustration. A vous les cartes de voeux ou souvenirs de vacances individualisés. A vous les tirages photos à volonté. Bref un nouveau domaine d'application de l'impression graphique s'offre à vous.

COMMENT CA MARCHE

En apparence, le fonctionnement de la FOTO FUN semble des plus rustiques et s'apparente décidement bien à un tirage photo.

Jugez-vous-même : lancez l'impression à partir du logiciel, un bruit de rouleaux qui tourne se fait entendre dans l'imprimante, glissez la feuille à imprimer, l'imprimante "avale" lentement la feuille puis la "recrache" pour la "réavaler" à chaque passage de couleur, au final elle ajoute un vernis de protection avant de la "recracher" définitivement.

Pour les temps d'impression, cela peut être assez long du fait de son principe particulier. Comptez parfois jusqu'à plusieurs minutes pour une image pleine page. Pour les consommables, il en existe trois sortes : le papier type photo, la carte postale et la tasse livrée avec ses films. En fait chaque consommable se scinde en deux parties : le film et le papier. En effet il faut mettre un rouleau de film dans l'imprimante avant d'imprimer quoique ce soit et ce rouleau ne sera pas le même s'il s'agit d'un papier photo, d'une carte postale ou d'un film pour tasse. Le coût de ses consommables est de 7.90 F par photo, 9.00 F par carte postale et 81.40 F par tasse. Ce dernier coût me paraît beaucoup plus élevé que le tarif initialement annoncé (20.35 F). Il est donc à vérifier car je pense qu'il a dû y avoir une erreur au moment de cette annonce. Autant dire qu'il vaut mieux faire gaffe avant d'imprimer.

ET LE RENDU DANS TOUT CELA ?

La résolution est de 200 Dpi, mais cela ne veut rien dire car le procédé étant de type photographique, il n'y a absolument aucun tramage sur la photo. Du coup la qualité de définition est nettement supérieure si le driver est bien réalisé. De plus l'ajout du vernis donne un résultat incomparable.

J'avoue avoir été proprement bluffé par la qualité du rendu. Même ma STYLUS COLOR n'arrive pas à rivaliser avec une telle définition. Il n'y a guère que sur les petits textes que l'on décèlera une pixélisation.

Ceux qui d'ailleurs s'étaient rendus à l'ATARI PARIS SHOW II, avaient d'ailleurs pû se rendre compte de cette qualité avec la présentation de la PRIMERA PRO sur le stand CRAZY BITS (PIXART). Et bien là c'est le même, mais dans un format plus petit, vu qu'il s'agit du même fabriquant (FARGO).

DRIVER ?

Côté driver il en existe un chez PARX pour tous les logiciels utilisant le M&E, un pour PIXART et je crois même un pour CALAMUS SL, mais là c'est également à vérifier. Celui pour M&E est fait par PARX, donc disponible en principe chez tous les revendeurs ATARI, et ceux pour PIXART & CALAMUS SL chez CRAZY BITS en Allemagne (je ne crois pas que COMPOSCAN les ait importés). Pour les tarifs, celui de PARX est en dessous de 300 F alors que celui de CRAZY BITS approchait les 1.500 F aux dernières nouvelles.

Il faut savoir que pour un rendu optimum, il vaut mieux imprimer une image en CYMK au risque de voir les noirs un peu pâlichons. C'est le cas de la photo JAM imprimée avec D2M en 32.000 couleurs donc en RVB sur laquelle on distingue un léger affadissement des couleurs sombres. J'en ai touché un mot à PARX qui envisage de livrer une version de PICCOLO en 32 bits donc fonctionnant en CYMK. N'oubliez pas alors de scanner dans ce mode et non en RVB, si vous digitalisez vous-même vos images.

CONCLUSION

Je l'ai déjà dit, je suis pour ma part proprement emballé. Que ce soit par le champ d'utilisations possibles ou la qualité de sortie, la FOTO FUN est un périphérique de sortie qui marque le pas sur ce qu'on a l'habitude de voir. En fait tout est dans le nom.

Seul bémol : on regrettera juste que le prix des consommables retire un peu de l'attrait de celui de la machine (3.500 F). C'est donc une imprimante qu'on utilisera avec parcimonie mais qui se révélera très utile dans bien des cas.

Godefroy de MAUPEOU

FOTO FUN
tout ATARI – prix : 3500 F

APAK

17 avenue de Paris • 94800 Villejuif
Métro Léo Lagrange • Ouvert: du mardi au samedi de 9h30 à 19h
Tel: (1) 46 78 28 14 • Fax: (1) 46 78 26 63

ATARI FALCON C LAB MEDUSA-HADES

Centre Technique Agréé C-LAB

APAK assure la garantie Falcon sous licence C-LAB

FALCON MK-X : 6.990

Matériel en démonstration

LA STATION FALCON C-LAB, c'est le studio d'enregistrement complet, PLUS la post-prod, en tout-numérique, avec le meilleur rapport qualité/prix du marché!

TOUR EVOLUTION

Tour moyenne (hauteur 50cm) / Alimentation 200 W / Clavier Mega STE

- Tour avec Falcon 4 Mo **7.680**
- Tour avec Falcon 4 Mo + disque dur IDE 540 Mo **9.200**
- Tour avec Falcon 4 Mo + disque dur IDE 540 Mo **9.990** + lecteur de CD-Rom 4x

Toutes configurations possibles, y compris avec graveur de CD-ROM

GRAVEURS DE CD-ROMS livrés avec CD-RECORDER

YAMAHA CDE102 2/4 externe	4.Exx	(chaque modèle est livré avec
YAMAHA CDE100 4/4 externe	4.Kxx	son câble SCSI et 1 CD)

MONITEUR 14" MULTI-SYNC

Le seul moniteur capable d'afficher TOUTES les résolutions du Falcon (oui, y compris la basse, oui, y compris le SVGA)
Balayage: 15 à 40 KHz en horizontal, 45 à 100 Hz en vertical **3.490**
Fonctionne sur tous modèles de ST, Mega et Falcon, avec commutateur livré
SVGA, RVB, MONOCHROME SON STÉRÉO

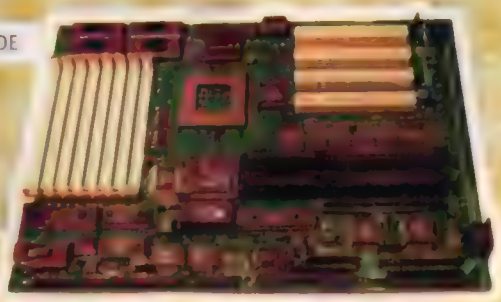
MONITEUR SVGA 14"	1.990
MONITEUR MONO pour ST	1.290
MONITEUR Multiscan 17"	4.390

NOUVEAU

TOUTE CONFIG SUR DEMANDE

HADES

EXEMPLE DE CONFIGURATION



En tour moyenne :
- 68040 à 64 Mhz
- Mémoire 16 Mo extensible à 1 Go
- Disque dur 1 Go
- Carte graphique ET4000 PCI
- Lecteur 3"1/2, 1,44 Mo
- Clavier PC, Souris Atari
- TOS 3.6 en français
- NVDI

14.490 prix de lancement

Interfaces standard en Entrée/Sortie : IDE, SCSI, Série (jusqu'à 250.000 bauds), parallèle, MIDI, souris, manette, Local Talk, lecteurs (DD, HD & ED).

Spécifications générales : 4 ports PCI, 2 ports ISA, 1 port VME. En option: 68040 ou 68060, 120 ou 133 Mhz

RACK MELODY

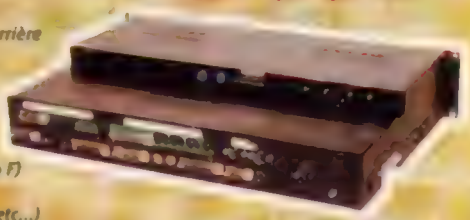
Ce rack est livré avec: **1.990**
Clavier Mega STE
Kit de déport des ports cartouche et MIDI
RACK MELODY AVEC FALCON 4 Mo : 7.990
RACK MELODY AVEC FALCON 4 Mo + DD 540 Mo SCSI : 9.980
Options: Extension mémoire 16 Mo : 1.990 • Intégration SPDIF/MO4/FA8

FALCON RACK SYSTEM

Carte C-LAB **13.990**

- Mémoire 4 Mo
- Disque dur SCSI AV 540 Mo interne
- FDI intégré
- Logiciel intégré DATA DAT
- Port cartouche et MIDI sur face arrière
  AUDIO IN/OUT sur Jack 6.35
  M.A et Reset sur face avant
- Clavier Mega STE

Nombreuses options possibles:
Disque dur 1 Go interne (+ 600 F)
Extension mémoire 16 Mo (+ 1.990 F)
Module FA 8
Rack 19" pour extension (CD, DD, etc...)



Stockage

CD-ROM SCSI Externe	1.890
EZ 135	1.290
Jazz 1 Go	4.490
Disque SCSI 540 Mo (ST/Falcon)	1.990

Toutes capacités sur demande

D.A.O.

PLATON 1.45 PRO	990

NOMBREUX UTILITAIRES ET LOGICIELS SUR DEMANDE

Scanners

HANDY 64 niveaux de gris	950
MUSTEK couleur 3P.600	2.490
MUSTEK couleur SP 600	2.890
MUSTEK couleur SP 1200	4.990

Divers

Extensions mémoire STF/STE/Falcon, Interfaces Top-Link, module HD (lecteur disquettes HD), cartes accélératrices (Afterburner, Centurbo II) Nous consulter

Communication

MODEM externe 28.800 bauds	1.690

Musique

CUBASE AUDIO 16	5.900
GUITAR DREAM	790
QUINCY	990
ZERO-X	1.390
THE K.AT	650
SPDIF - DATADAT	2.380

- tous logiciels et interfaces Sound Pool et Friend Chip

Réparation de toute la gamme de matériel ATARI
STF / STE / MEGA / TT / FALCON ATARI / FALCON C-LAB / SLM 804 et 605
Vente sur place ou par correspondance • Prise de commande par téléphone avec CB • Carte Aurore • Crédit Cetelem

Tous nos prix sont TTC

DIVERS

spécialiste : Godefroy de MAUPEOU

LINUX 68k (2) : installation

Après avoir découvert l'univers Linux/68k le mois dernier, nous allons passer cette fois-ci à des choses plus sérieuses avec l'installation de ce système d'exploitation.

Avant d'entrer dans le vif du sujet, je vous signale la présence d'un encadré qui vous parlera chaque mois des nouveautés et des problèmes du monde Linux/68k.

Les fichiers

Pour procéder à cette installation, vous devez avoir en votre possession les fichiers nécessaires décrits le mois dernier : le programme de boot (ataboot), un noyau (vmlinux), un filesystème de boot, le filesystème root et le filesystème usr. Si vous avez opté pour les filesystèmes Watchtower 2, vous pouvez (mais ce n'est pas une obligation) aussi avoir deux autres filesystèmes : celui contenant diverses documentations et celui contenant le filesystème var.

Les versions du programme de boot et du noyau doivent être en correspondance :

- noyau 0.9.13 et ataboot 0.8
- noyau 1.2.13 et ataboot 1.7
- noyaux 2.0.x et ataboot 1.8

Je pense qu'une explication rapide sur ces différents filesystèmes avant de les utiliser est nécessaire.

Le filesystème root correspond aux différents fichiers et programmes dont a besoin Linux/68k pour fonctionner, et vous pour le configurer et l'administrer. Il porte ce nom car c'est celui du super-utilisateur qui est la personne en charge du système et car c'est aussi le nom du répertoire racine.

Le filesystème usr (abréviation de user (qui veut dire utilisateur si vous êtes anglophobe)) contient donc les programmes pour les utilisateurs "normaux" du système.

Le filesystème var correspond aux fichiers temporaires du système. Il peut être inclut dans le fichier du filesystème root suivant les cas.

Les partitions

A ce stade, il va falloir décider du nombre de partitions que vous allez créer pour l'installation.

Le nombre minimal est de une partition où vous mettrez l'ensemble des fichiers ainsi que le fichier de swap (le swap est l'espace nécessaire pour que Linux/68k puisse gérer de la mémoire virtuelle, cette espace étant alors utiliser comme de la mémoire vive mais moins rapide du aux accès au disque dur).

Mais pour des raisons de sécurité des données, il vaut mieux séparer sur différentes partitions les différents filesystèmes décrits au paragraphe précédent, ce qui nous donne 2 partitions (root et usr).

Vous pouvez aussi en rajouter une pour le filesystème var, ainsi qu'une pour l'espace réservée aux utilisateurs normaux du système.

Pour des raisons de vitesse, vous pouvez aussi en créer une pour supporter l'espace de swap.

Pour calculer la taille de ces partitions, voici la place que prend les filesystèmes une fois décompactés :

- root : 5 Mo
- usr : 51 Mo
- swap : le principe est de prendre la taille de la mémoire vive de la machine et de la multiplier par deux.

Pour commencer, je vous conseille de créer deux partitions : une pour tous les fichiers et une pour le swap. Vous pourrez changer ça une fois que vous maîtriserez mieux Linux/68k, et que vous aurez jeter un oeil sur tous les programmes que vous voulez utiliser.

Une fois votre décision prise, créez ces partitions sous TOS avec votre programme de gestion de disques durs (AHDI, SCSI Tools, ...). Il faut impérativement changer de type aux partitions qui seront formatées en ext2 car si vous laisser GEM ou BGM, votre driver va essayer de lire ces partitions au prochain boot, et comme le format ne sera pas lisible, vous risquez de ne plus pouvoir booter. Vous pouvez par exemple utiliser LNX pour les partitions ext2 et SWP pour la partition de swap.

Démarrer Linux/68k

Pour démarrer Linux/68k, vous devez utiliser le programme de boot, le noyau et le fichier ramdisk. Sous TOS, lancez le programme de boot avec comme paramètres "-r ‹le_nom_du_fichier_ramdisk› -k ‹le_nom_du_noyau›", cela peut donner par exemple "-r filesys -k vmlinux".

Normalement, vous devez avoir des messages sur la détection de votre hardware, puis le message "Booting Linux". A ce moment, l'écran doit devenir noir, et Linux/68k démarre, et après un certain nombre de messages vous devez avoir un prompt (un #), et oui, à partir

BIENVENUE AU CLUB !

Faites des affaires tout en participant activement à la réalisation d'ST MAGAZINE

Pour 150.00 F/an, le CLUB ST vous propose d'acquerir des produits et logiciels pour votre ATARI à prix réduit. Tous les mois vous pourrez commander chacun de ces produits à prix réduit chez l'éditeur. Ce prix sera valable pour une durée d'un mois à partir de la parution d'ST MAGAZINE et selon les dates indiquées dans cette annonce mensuelle ainsi que sur le 3615 STMAG en rubrique "INF".

Le CLUB ST a pour but permettre la rédaction d'ST MAGAZINE d'acquerir le materiel necessaire à la réalisation du magazine dans des conditions confortables, grace à l'apport de vos cotisations tout en vous faisant gagner de l'argent sur vos achats.

Comment s'inscrire ?

Découpez ou recopiez le bon ci-dessous et renvoyez le accompagné d'un cheque de 150.00 F à l'ordre de LA TERRE DU MILIEU et à l'adresse suivante : LA TERRE DU MILIEU, BP 13, 74310 LES HOUCHES

Je soussigné.....
résidant à .....
désire profiter tous les mois des offres promotionnelle du CLUB ST.
A cet effet je joins un chèque de 150,00 F à l'ordre de
LA TERRE DU MILIEU.
fait à .....
le .....

1	2	3	4
modules pour CALAMUS SL + MERGE + FILTRE + PAINT	SPDIF SOUNDPOOL externe	JAM FAST CARD	Abonnement magazine ATARI sur cd rom ACC
~~4643,00 F~~	~~1590,00 F~~	~~350,00 F~~	~~207,00 F~~
3850,00 F	1399,00 F	300,00 F	190,00 F

promotions valables du 09/10/96 au 09/11/96 dans la limite des stocks disponibles

1, 2, 3 disponible chez **LA TERRE DU MILIEU** BP 13 74310 LES HOUCHES tél : 50 54 49 41 (port 55F)

4 disponible chez **ATOS** 21, rue Fondary 75015 PARIS

La Terre du Milieu
rédaction de ST MAGAZINE

S.A.R.L. au capital de 50 0000.00 F. n° RCS Bonneville B400647939 n° SIRET 400 647 939 00026 code APE 722Z
216, rue de l'Essert, 74310 LES HOUCHES, FRANCE / telephone : (+33) 50 54 49 77, telecopie : (+33) 50 54 49 94

de cet instant, vous entrez dans le monde des commandes (la souris et les icônes ne sont plus là :-)). Attention, le clavier qui est géré est un clavier qwerty. Il va falloir chercher un peu les touches, mais vous allez voir, on s'y habitue très vite.

Si par malheur, le démarrage se bloque sur le message "Booting Linux", vérifiez si la version de votre programme de boot est compatible avec la version du noyau.

S'il se bloque pendant les messages de démarrage de Linux/68k, vérifiez que le noyau est compatible avec votre hardware et vos périphériques.

La création des filesystèmes

Il faut maintenant formater les partitions.

Vous pouvez choisir entre deux formats : Minix ou Ext2. Le premier format vous permet de partager des informations avec MiNT, le deuxième est plus performant puisque écrit spécifiquement pour Linux (et le partage d'informations pourra se faire au travers d'une partition GEM par exemple mais adieu les noms longs ;)). Faites votre choix.

Les noms des disques durs et leurs partitions sous Linux/68k sont totalement différents de ceux qu'ils portent sous TOS.

Sous Unix, "tout est fichier", même les pilotes de périphériques sont des fichiers (spéciaux, il est vrai) et se trouvent dans le repertoire /dev (abréviation de devices). Les disques durs n'échappent pas à cette règle et voici la façon dont ils sont nommés :

- les disques IDE se nomment /dev/hdXY où X décrit le disque dur (le premier disque = a, le deuxième disque = b) et Y la partition (1 pour la première, 2 pour la suivante, et ainsi de suite).

- les disques SCSI se nomment /dev/sdXY où X décrit le disque dur (a pour le premier disque dans l'ordre des numéros SCSI, b pour le deuxième et ainsi de suite) et Y correspond à la partition (avec la même convention de nommage que dans le cas IDE).

Cette précision étant faite, on va pouvoir initialiser les partitions que vous avez créer pour Linux/68k.

La commande à utiliser est mkfs (comme make filesystème).

Exemple pour la partition 3 du premier disque IDE et la partition 4 du second disque SCSI :

```
/sbin/mkfs -t ext2 /dev/hda3
/sbin/mkfs -t ext2 /dev/sdb4
```

(si vous avez opté pour un format Minix, remplacer ext2 par minix). Vous pouvez aussi utiliser la commande mkfs.ext2 ou mkfs.minix sans l'option -t.

Dans ce qui suit, je vais considérer que les fichiers sont dans le répertoire linux dans la 4ème partition du premier disque IDE, et que votre partition root est la 4ème du premier disque SCSI et usr la 5ème.

```
mkdir /mnt2
mount -t msdos /dev/hda4 /mnt
mount -t ext2 /dev/sda4 /mnt2
cd /mnt2
tar xvf ../mnt/linux/rootfs.tgz
cd /
umount /dev/sda4
mount -t ext2 /dev/sda5 /mnt2
cd /mnt2
tar xvf ../mnt/linux/usrfs.tgz
```

Si vous n'avez qu'une seule partition, sautez les commandes 6 à 9 incluses.

Il faut à présent modifier Linux/68k pour qu'il prenne en compte votre architecture de disques, pour cela il faut éditer le fichier /etc/fstab avec la commande "vi /etc/fstab".

Tapez sur i pour passer en mode insertion et tapez les lignes suivantes :

```
/proc/procprocdefaults
        /dev/sda4/ext2defaultsO1
/dev/sda5/usrext2defaultsO2
```

(remplassez ext2 par minix et oubliez la dernière ligne si vous n'avez qu'une partition)

Mettez toutes les autres lignes en commentaire en saisissant un # devant chaque ligne.

Pour sortir de l'éditeur, tapez la séquence suivante : ESC w q <return>.

Et pour finir tapez la commande suivante : /sbin/shutdown -r now

Cela a pour effet d'arrêter la machine. Redémarrer Linux/68k. Normalement vous arriver sur un message qui vous demande un login, tapez root, il vous demande ensuite le mot de passe, tapez linux et voilà, vous avez un système Linux en état de marche.

Les nouveautés.

Un nouveau noyau dans la série 2.0 est arrivé, c'est le 2.0.15. Comme d'habitude, il corrige un certain nombre de bugs, dont le problème de SCSI qu'il y avait en 2.0.4 et 2.0.11 sur certaines machines.

Par contre, j'ai une nouvelle pas très bonne à donner aux personnes qui ont un Hades, Linux/68k ne fonctionne pas du tout sur cette machine et n'est pas près de tourner car les modifications à réaliser sont très importantes.

Les problèmes en cours.

En ce moment, une grande discussion est en cours sur la façon de coder les informations dans le filesystème Extended 2 (discussion qui avait d'ailleurs eu lieu déjà à l'époque du passage entre la 1.2.13pl3 et la pl4).

Pour résumer, le problème est le suivant : les informations du filesystème ext2 sur un PC sont codées en little-endian, ce qui veut dire, que lorsque Linux stocke un mot (2 octets) dans le filesystème, il stocke d'abord l'octet de poids faible et ensuite l'octet de poids fort. Sous Linux 68k, il est stocké en big-endian, c'est-à-dire, sans échange. Cela pose le problème de partage d'information entre les deux systèmes (avec un ZIP par exemple).

La solution actuellement en cours de validation est de recoder le filesystème ext2 dans Linux 68k en little-endian,et d'avoir un outil pour transformer les filesystèmes actuellement utilisés de big-endian en little-endian. Le seul problème de cette solution est que le noyau doit, à chaque lecture (ou écriture) d'un mot dans le filesysteme, échanger l'octet de poids faible et de poids fort sinon le pauvre 680x0 aura du mal à s'y retrouver. Avec cela, on pourrait s'attendre à une perte de performance, mais d'après les premiers tests, elle est insignifiante par rapport au temps de lecture (ou d'écriture) sur disque dur.

Confirmation le mois prochain.

David CURE

Conclusion

Voilà, j'espère que vous avez réussi à avoir un système en état de marche. Si ce n'est pas le cas, n'hésitez pas à m'écrire soit à ST-Mag qui fera suivre ou directement par E-Mail à cure@cnam.fr pour de plus amples renseignements. Le mois prochain nous verrons la fin de l'installation : la création du swap, l'interface graphique, l'utilisation de l'éditeur et plus si la place le permet.

David CURE

35 Frs la disquette

Les meilleurs logiciels Freeware et Shareware

Informatique et Communications 11, rue des Ecoles 59680 Colleret Tél : 03-27-67-77-67 Fax : 03-27-67-71-36

ST 318 - OPUS : un très bon tableur en version Française.
ST 489 - FIRST WORD v1.06 : traitement de texte simple et efficace. Français.
ST 599 - 7UP v2.03 : voilà un excellent traitement de texte entièrement en Français.
ST 1003 - GESLOY : logiciel de gestion des loyers. Entièrement en Français.
ST 1047 - ADRESSE v1.81F : logiciel de gestion d'adresse, de plus. En Français.
ST 1049 - FILIATION v2.00 : un excellent logiciel de généalogie. Entièrement en Français.
ST 1103 - VIDEOTHEK v1.20 : permet de gérer votre collection de cassettes vidéo.
ST 1106 - DISCOTHEK v4.11 : gestion de base de donn_es votre collection de CD, disques.
ST 1110 - METAMORPHOSER v1.31 : programme d'impression sur plusieurs colonnes.
ST 017 - COURS D'ASSEMBLEUR : apprendre à programmer en assembleur. En Français.
ST 322 - LA VIE DU LAC : éducatif sur la vie des lacs et des rivières. En Français.
ST 423 - CONJUGUE : un utilitaire de conjugaison des verbes Français.
ST 509 - BOTNC : éducatif qui traduit en Français les verbes Anglais les plus utilisés.
ST 793 - CEE 1992 : pour tout savoir et devnir incollable sur l'Europe. En Français.
ST 835 - PLANETE BLEUE : testez vos connaissances en géographie mondiale. Français.
ST 836 - ANATOMIE : tester vos connaissances en anatomie humaine. En Français.
ST 860 - MATHS 54 : programme de mathématique de 4ème et 5ème. Français..
ST 899 - ST GLOBE v4.23 éducatif de géographie Française et mondiale. En Français.
ST 907 - MATHEMATICA : logiciel de géométrie pour élèves de 6ème à 4ème. En Français.
ST 909 - LE PETIT COMPTABLE : logiciel de mathématique du CE1 au CM2. En Français.
ST 922 - DAGON v1.3 : logiciel de gestion de classes scolaires et universitaires. Français.
ST 997 - FRANGLAIS éducatif original pour apprendre l'anglais.
ST 1093 - CEE EVOLUTIF : nouvelle version de cette base de données sur l'Europe.
ST 316 - ANDROMEDE : astrologie en version d'évaluation. Documentation en Français.
ST 422 - ASTROLOGIE CHINOISE : logiciel pour faire votre thème astral. En Français.
ST 500 - PRIME : analyse et interpréter les nombres qui régissent votre vie. En Français.
ST 832 - ST NUMEROLOGIE : faites facilement votre thème numérologique. En Français.
ST 918 - STOS GEOMANCIE : initier vous à cet ancien art divinatoire. En Français.
ST 119 - COMPTABILITE DOMESTIQUE : superbe comptabilité personnelle. En Français.
ST 648 - NUMERYS : un excellent utilitaire de facturation monochrome et en Français
ST 843 - AIDECOMPTE v4.07 : gestion de budget familial très facile à utiliser. En Français.
ST 859 - CASH v3.55 : un superbe logiciel de gestion de compte bancaire, en Français.
ST 912 - GESTION FAMILIALE v1.33 : logiciel de gestion de compte bancaire. En Français.
ST 953 - KIKBOURSE v1.0 : logiciel de gestion de portefeuille boursier. En Français.
ST 1016 - METROPYC : logiciel qui permet de gérer facilement des comptes
ST 338 - FULLSCREEN CONSTRUCTION KIT : pour créer des images en fullscreen.
ST 425 - SYNTHETICS ARTS v2.02 : soft de dessin avec des tas d'options
ST 577 - JOCONDE : logiciel de dessin compatible Degas. En Français.
ST 787 - DIGITALISEUR VIDEO : fabriquez votre digitaliseur vidéo. Français
ST 914 - RELIEF v1.0 : créer des paysages fractals en 3D. En Français.
ST 930 - CONTRASTE v1.10 : convertisseur et retoucheur d'images.
ST 996 - GEMVIEW v3.06 : un fabuleux convertisseur d'images.
ST 998 - PCHROME4 : convertisseur d'images au format GIF, TGA, SPC...
ST 1108 - PHOTOCHROME v4.00 : convertisseur des images GIF, TGA, RAW.
ST 030 - ONEMORE BREAKOUT : Superbe casse brique en Français. STF uniquement.
ST 143 - PENGUY : très bon jeu d'arcade... Si vous y goutez vous êtes cuit.
ST 265 - PICTURE CONCENTRATION : excellent jeu de réflexion.
ST 281 - ASCOT : un excellent jeu d'arcade basé sur le principe des jeux d'échelles.
ST 285 - SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. STF uniquement.
ST 372 - CAME CONCEPT v1.0 : une compilation de trois jeux de réflexion. En Français.
ST 396 - KASSKONG : casse briques. Sur STF uniquement.
ST 442 - MAD BALL : casse briques offrant de multiples options.
ST 540 - ROAD BLOCK v1.0 : un bon jeu de d'adresse du style de Pipemania.
ST 541 - KHAN : un jeu de réflexion absolument génial du style Sokoban.
ST 563 - EXODUS : un excellent jeu d'arcade aux graphismes très propres.
ST 589 - OZONE : un exceptionnel jeu de plateformes. STE 1Méga.
ST 592 - LOBOTOMY INVADERS : adaptation du célèbre jeu Space Invaders. STE
ST 593 - PILE UP : une bonne adaptation de Tétris.
ST 594 - SAGA CASTLE : un très bon jeu d'échelles qui se déroule dans un château.
ST 595 - VIOLENCE superbe jeu d'arcade. Un must à se procurer d'urgence.
ST 601 - PROTONZ : détruire les briques en dirigeant des miroirs réfléchissants. STF
ST 636 - PENDU MANIA : adaptation du jeu du Pendu entièrement en Français.
ST 637 - QUIZ v1.0 : jeu de questions/réponses en Français. Testez votre savoir.
ST 639 - GRAPHICAL GNU CHESS : un excellent jeu d'échecs. 1Méga.
ST 645 - GOLD SEEKER v2.0 : un très bon jeu de plateformes.
ST 654 - PERMUTATION : jeu de réflexion Entièrement en Français.
ST 682 - SERENDIPITY : un jeu de réflexion à vous rendre fou.
ST 663 - BALLS : dirigez une balle dans un labyrinthe en plaçant des déflecteurs.
ST 790 - CASINO POKER : simulation fidèle des machines de poker vidéo. En Français.
ST 863 - STRIP TETRIS : une nouvelle adaptation de Tétris. Français.
ST 868 - NOSTRAM : ramassez des clés et diamants pour accéder aux niveaux suivants.
ST 870 - WORLD CONQUEST : jeu de stratégie du style wargame de très bonne qualité.
ST 900 - MOTISSIMO : une adaptation du célèbre jeu "Le Mot le Plus Long". En Français.
ST 905 - MEGATRIX : un clône de Tétris très bien réalisé et entièrement en Français.
ST 908 - ULTIMATE ARENA : excellent jeu de combat. En Français.
ST 911 - PREMIUM MAH JONGG II : un excellent jeu de réflexion.
ST 913 - GIZMOT : un excellent jeu de réflexion du style Motus, le jeu télévisé. En Français.
ST 925 - SOKOBAN déplacez les caisses et placez sur leurs endroits specifiques.
ST 928 - BATTLETRIS excellente adaptation de Tétris aux graphismes remarquables.
ST 935 - PEKING superbe jeu de réflexion du style Mah-jong.
ST 942 - STARBALL : le plus beau des flippers jamais vu sur Atari. Absolument superbe
ST 1022 - PUNT II : un des meilleurs jeux de plateforme jamais vu sur Atari.
ST 1023 - AXIS faites pivoter pour faire coincider les couleurs.
ST 1024 - PRENSORIUM : jeu d'arcade d'une bonne qualité offrant plus de 50 niveaux.
ST 1025 - ZOOX : jeu d'arcade stratégie. Evitez de vos faire gober par les bulles.
ST 1026 - SNACMAN : une excellente adaptation du célèbre jeu de Pacman.
ST 1027 - TERMODROID : shoot'em up en scrolling horizontal. Du tir à volonté.
ST 1033 - WALZ : un excellent casse briques en couleur. A voir.
ST 1045 - SCHOCKER 2 : un excellent jeu de stratégie action du style de Oxyd.
ST 1058 - PANZER : jeu de combat de chars pour deux joueurs.
ST 1059 - IRON v1.0 : un bon casse briques aux graphismes soignés. En Français.
ST 1060 - VIERFREI : excellent jeu de réflexion du style réussite. En monochrome.
ST 1081 - ISOLA v3.32 : un excellent jeu de réflexion. En version Français.
ST 1064A et 1064B - TOWERS v1.1 : jeu de rôle du style du célèbre Dungeon Master.
ST 1065 - MEDIEVAL CHESS : jeu d'échecs assez surprenant Nécessite un méga
ST 1101 - REKURSI v1.24 : un bon jeu de réflexion du style Othello

199F
Souris ST/TT/FALCON

139F
Joystick Megajet

189F
Joystick QJoy IR

99F
Joystick Deltajet

299F
Extension à 1Mo pour STE

500F
Extension à 2Mo pour STE

999F
Extension à 4Mo pour STE

Scanner A4 coul 600DPI 2990F
Scanner A4 coul 800DPI 3390F
Scanner A4 coul 1200 DPI 4490F

Imprimantes jet d'encre couleur Canon fournies avec modules d'impression pour Atari + Câble //

Canon BJC210 1690F
Canon BJC4100 2490F
Canon BJC610 3190F

Bon de commande à retourner à : IFA, 11 rue des Ecoles 59680 Colleret
Tél : 03-27-67-77-67 Fax : 03-27-67-71-36

Veuillez me faire parvenir les produits ci-après :

.....

.....

.....

Nombre de disquettes ..... x 35 Frs ..... = ... Frs
Matériel (joysticks, imprimantes, etc) ..... = ... Frs
Frais de port (voir en bas de page) ..... = ... Frs
Frais de port étranger et Dom-Tom (+30 Frs) ..... = ... Frs

Montant total = ... Frs

Règlement par :
OChèque OMandat OCarte Bancaire

CB N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'expiration : ..... / ..... Signature :

Nom ..... Prénom .....
N° ..... Rue .....
Code postal ..... Ville .....

ST MAG NOV 96

Frais de port : Disquettes=35Frs - Petit matériel=50Frs - Scanners et imprimantes=150Frs

MUSIQUE

spécialiste : François AUBOUX

256 pistes audio sur FALCONS

Ce n'est pas un reve, c'est ce que STUDIO CAPITALE est de train de réaliser avec STUDIO SON. En empilant les FALCON on va donc pouvoir aller jusqu'à 256 pistes audio en meme temps sur notre ordinateur musical préféré. STUDIO SON va ainsi passer du statut de montage audionumérique à celui de multimultipistes audionumériques (sans pour autant perdre ses géniales capacités de montage). J'en connais qui vont vendre sur d'autres standards. Lisez l'article de François AUBOUX et vous comprendrez ce que je veux dire.

GdM

Quelle meilleure occasion que la rentrée pour se lancer dans un bilan de la station musicale Falcon. Nous avons choisi de vous faire rêver un peu en décrivant une station complète "haut de gamme" qui établit bien le côté "pro" de cet environnement.

Dans un autre registre nous vous parlerons de la dernière version de Digital-Tracker, qui dans le genre soundtracker nous a réellement impressionnés. A part le mode de visualisation des séquences qui est conforme à la loi du genre, "il a tout d'une grande". Diverses maisons de productions techno ne s'y sont pas trompées, qui l'utilisent sans le revendiquer trop haut !

le studio FALCON "pro"

Les critères d'optimisation du matériel informatique ne sont pas les mêmes en musique que dans les autres applications comme le graphisme et la bureautique. Le but de cet article est de chercher à dégager une configuration haut de gamme optimale en fonction de cet objectif.

Remarquons tout d'abord qu'un Falcon "ordinaire" peut parfaitement être au centre d'une configuration musicale totalement pro : création musicale de haute qualité, mixage mélangeant le digital et l'analogique, mixage audio pour la vidéo, gravure CD. L'important est de bien choisir les autres éléments de la chaine.

Choix fondamental

Nous commencerons par essayer de régler l'option essentielle qui est évidemment la façon de procéder aux entrées et aux sorties du son. Qu'il soit bien entendu en ce domaine qu'il n'y a de façon "pro" (avec toute l'ambiguité liée à ce terme) de travailler que d'utiliser ce port qui fait la force du Falcon : la sortie DSP.

Diverses solutions existent pour bénéficier de sorties analogiques propres (C-Lab, Sound Lifter, corrections variées de l'étage d'amplification...), n'étant pas moi-même un forcené maniaque je m'en contente pour des travaux que je considère comme "pro" selon mes critères personnels, mais force est de constater que pour forcer le respect d'un ingéson tatillon rien ne remplacera le passage par ce port précieux. On utilisera donc préférentiellement dans ce contexte les entrées numériques, avec un FDI

venant s'enficher dans le port DSP

Le FDI permettra la communication avec tout périphérique équipé d'entrées/sorties digitales : DAT, A-DAT, M-D Sony, platine CD à sorties digitales... Un DAT de qualité permettra par exemple de digitaliser le son en entrée en bénéficiant de DAC (Digital - Analogic - Converter) de qualité généralement supérieure à celui résidant dans le Falcon (notons d'ailleurs que c'est le même que celui qui a longtemps équipé les S-1000 de Akaï considéré alors comme une référence). Il suffira pour cela que le DAT accepte de rester en mode enregistrement sans faire défiler la bande et sans quitter intempestivement ce mode au bout de quelques minutes. La plupart des DAT actuels, comme le DA-30 qui est la référence (ou le DA-P qui résout le dilemme machine de studio ou d'enregistrement extérieur, avec son bon préampli et ses entrées micro symétriques) acceptent de mode de fonctionnement. On rappellera que la connectique fibre optique est considérée comme supérieure.

Mais la sortie numérique directe ne peut se faire qu'en 2 voies. Une alternative très intéressante, ou plutôt complémentaire est apparue récemment avec les divers produits de la série Jam. Possédant leurs propres convertisseurs (In ou Out ou les 2 selon les modèles) ces produits offrent l'énorme avantage d'offrir jusqu'à 8 In & 8 Out audio, ce qui est un must en environnement professionnel. La grande qualité audio de ces produits, en évolution constante, permet un interfaçage optimum avec une table de mixage et l'utilisation d'effets externes dans les meilleures conditions. On peut considérer qu'ils seront les piliers du type d'environnement que nous décrivons.

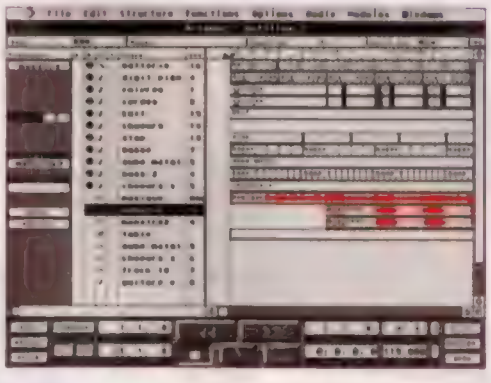
On notera que cette possibilité de communiquer directement en numérique avec l'extérieur établi le caractère professionnel du Falcon en comparaison des Power Mac. Si les éditeurs de logiciels musicaux haut de gamme sur Macintosh ont fini par céder à la pression du public et ont rendu leurs softs compatibles avec les circuits sonores résidants, après avoir juré leurs grands dieux qu'il n'en ferait rien vu la qualité des susdits, le transfert numérique reste impossible. Il faut pour cela s'équiper d'une, voire 2 nouvelles cartes sonores dont la moindre coûte plus cher qu'un Falcon pour faire du 2 pistes, et sur PC c'est pareil. Notons que l'on ne disposera en aucun avec ces configurations de 8 entrées et sorties à moins de dépenser des sommes pour le coup faramineuses.

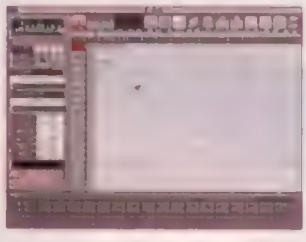
Options Falcon

En attendant un Hadès musical qui accentuerait évidemment le caractère résolument pro de l'ensemble, on peut pour diverses raisons souhaiter améliorer les choses. Le bilan de Marc Abramson sur les cartes accélératrices n'a fait que conforter mon attentisme en la matière. Je me dois cependant de signaler que je connais divers utilisateurs de la Centurbo qui en sont ravis. J'ai été bluffé par l'installation de Thierry Rodolfo (concepteur de Studio-Son avec David-René Loiseau) où la combinaison de la Centurbo (plus de 2 ans d'utilisation), de Magic, et d'un disque IDE de qualité (FireBall) donnait une vitesse d'affichage de Studio-Son frisant l'instantanéité avec des fichiers conséquents. La mention de l'IDE n'est pas une erreur. Il est intéressant de savoir qu'avec des logiciels qui acceptent ce format (la plupart sauf Cubase-Audio) les résultats seront meilleurs, car le port IDE permet des transferts plus rapides (jusqu'à 3 Megas/s) que le SCSI sur le Falcon, avec donc plus de pistes jouables simultanément. Il suffit de prendre un disque IDE rapide. Rappelons que le port IDE du Falcon permet de gérer 2 périphériques.

Les options towers ou rack ne concernent à mon avis que l'ergonomie et le look (clavier séparé, un seul bouton d'allumage, tout intégré..), ce qui n'est pas négligeable, mais en ce domaine chacun ses goûts. Si elles permettent de bénéficier d'une connectique à la fois plus simple et d'un meilleur rendement (de même pour les options C-Lab et Mark-X) elles ne permettent pas d'atteindre les niveaux de qualité des options du chapitre précédent.

Rappelons que la carte Afterburner est compatible avec l'audio en mode ST-Ram ce qui réduit un peu ses performances mais multiplie quand même par 3 ou 4 celles du Falcon, ce qui peut contribuer à apaiser le climat en atmosphère de studio pour les opérations de gestion. Elle permet avec l'ajout d'une carte graphique Supernova+ de gérer confortablement un luxueux affichage en 1280/960. La carte Magnum permet alors d'avoir une extension mémoire rapide compatible CuBase-Audio. L'option coprocesseur est par contre





incontournable. Si tous les programmes ne l'exploitent pas, sa reconnaissance par de nombreux logiciels (Audio-Master, Studio-Son) suffit à la préconiser systématiquement. Le gain est alors spectaculaire. Si je vous révélais que Marc Abramson a eu en chantier un programme pour faire bénéficier du coprocesseur un logiciel qui n'a pas été prévu pour, peut-être arriveriez-vous à le convaincre de poursuivre ses travaux..

L'option 14 mégas paraît de même difficilement contournable en environnement pro pour la souplesse de travail qu'elle offre. De nombreux logiciels seront plus performants. CuBase-Audio est hypertimité en MIDI avec 4 mégas, et il ne permet pratiquement pas d'utiliser son intéressante fonction échantillonneur. Studio-Son effectuera plus rapidement les fonctions de traitement de son et ses divers couper-coller.. C'est une option de "confort" importante dans le contexte choisi.

Périphs informatiques

Le choix du disque dur est évidemment un élément décisif. Sa vitesse viendra en effet limiter le nombre de pistes audio jouables simultanément. Nous avons déjà signalé la particularité du Falcon d'être potentiellement plus rapide en IDE qu'en SCSI. Cubase-Audio imposera lui ce dernier format, sans doute parce qu'à l'époque où Steinberg s'était penché sur la question pour le Falcon, l'IDE était encore dans les limbes de l'audio.

Pour ce qui est du transfert numérique avec un CD on remarquera qu'il y a 2 solutions. La plus classique est de brancher un lecteur CD qui dispose de sorties numériques (regardez sur la face arrière du vôtre, l'option se généralise) sur l'interface DSP muni du FDI. Mais il est aussi possible de connecter un CD-ROM sur le port SCSI, et grâce à l'excellent accessoire "CD-PLAYER" chroniqué par M. Abramson (encore lui !) de définir précisément la zone à transférer. Les temps sont comparables, mais la deuxième solution permet des actions plus précises. La présence de Magic (multi-tâches) permettra d'effectuer ce type de transfert sans quitter l'application en cours.

Les choix de Clock audio et de FDI sont divers : Steinberg, SoundPool, Jam, PSI, ADDA et je n'ai pas entendu parler de véritable différence à part la couleur et le prix et peut-être quelques LED. Cette horloge sera indispensable pour travailler en 44,1 kHz qui est le standard audio, CD oblige. Le SRC de SoundPool donne lui toute la souplesse pour enregistrer ou convertir des fichiers en 32, 44,1 et 48 kHz.

La gravure CD est un chapitre important d'autant que ce support est de plus en plus fréquemment utilisé pour l'archivage, tant pour des raisons de coûts que de fiabilité. Signalons quand même qu'un CD-R gravé chez soi est malgré tout nettement plus fragile qu'un CD industriel en raison de sa faible profondeur de gravure et d'une protection plus légère : pas de doigts gras, de pattes de chat, ni même de chute ! La version actuelle de CD-Recorder est déjà opérationnelle et permet de faire tous les montages souhaitables. Elle ne gère pas encore les index, ce qui est bien dommage, mais ne devrait pas tarder (ce sont des gens sérieux) à être updatée.

Une petite pensée pour l'écran (et son cor-

rélat les divers screen-blasters), qui n'est, on ne s'en rend compte qu'après coup, jamais assez grand, la plupart des programmes adoptant le système des fenêtres.

Périphs musicaux

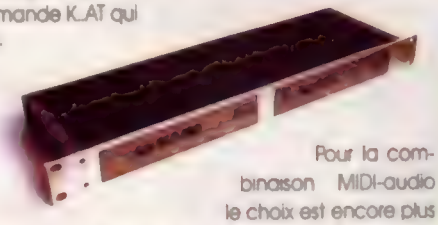
Au premier rang vient naturellement pour ceux qui pratiquent le MIDI, le MIDI patch-bay. Outre la gestion simplifiée des expandeurs c'est la condition pour pouvoir sauver les configurations MIDI des synthés et avoir donc une chance de retrouver les timbres qui ont fait sonner un morceau.

Au premier rang ex aequo il faut compter avec le module de synchronisation. Le choix est vaste ; depuis les boitiers faisant très honnêtement leur travail (SMPTE, et MTC) pour moins de 1 000 F désormais, jusqu'aux machines savantes capables par exemple de régénérer un signal qui bat un peu de l'aile pour beaucoup plus cher.

Le MM1 et le MO4 toujours de chez SoundPool, branchés sur le port imprimante, offrent respectivement 1 ou 4 ports MIDI supplémentaires (16 ou 64 canaux).

On s'en voudrait d'oublier le précieux Dig-Switchboard véritable patch numérique, qui permet de connecter jusqu'à 4 machines à entrées-sorties digitales et de relier les unes aux autres par l'interface (avec mémoire de presets) sans avoir à solliciter trop fréquemment cette connectique fragile.

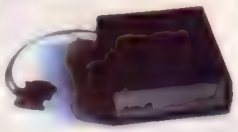
Une petite pensée pour un outil précieux notamment pour les gens qui travaillent seuls, la télécommande K_AT qui permet d'émuler à distance (jusqu'à 40 m !) toute commande d'un logiciel qui possède un raccourci-clavier, et donc de déclencher la lecture, l'enregistrement, le défilement rapide, à distance. Pour 500 F ne pas s'en priver.



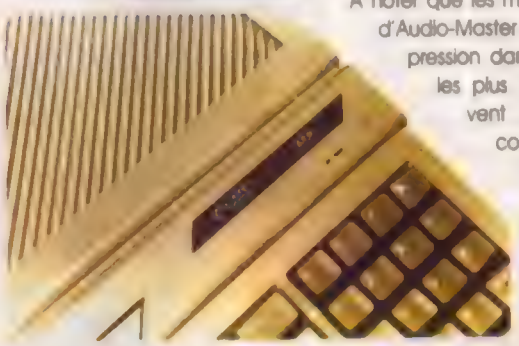
Mais le clou de la config Falcon est assurément l'interface A-DAT qui établit la voie royale de la composition numérique. L'extrême différence entre ces 2 outils (Falcon et A-DAT) leur donne une complémentarité optimale. Le transfert numérique en 8 pistes entre disque dur et bande permet l'adaptation à toutes les méthodes de travail, et offre la solution la plus élégante possible à nombre d'activités de studio. La compatibilité de cette interface avec la Digi-Mix Yamaha venant parachever cette configuration.

Et le mou dans tout ça.

2 grandes catégories dans le soft : MIDI et audio. Paradoxe pas mince, il devient difficile de trouver un petit séquenceur MIDI honnête sur Atari, force est donc de se rabattre sur l'occase ou sur CuBase ou Logic ce qui est quand même la moindre des choses dans le type d'environnement que nous abordons aujourd'hui. Pas de sectarisme ce sont 2 monuments qui continuent à assurer la pérennité du ST, et de plus bien différents. Il y en a pour tous les goûts. Notons que Quaderno va peut-être proposer sa partie séquenceur en version légère.



Pour la combinaison MIDI-audio le choix est encore plus limité : CuBase-Audio qui est désormais dispo en version 8 In, ou rien. A noter que Quincy est doté d'un efficace et bien utile player MIDI.



Reste le tout audio dans lequel on distinguera des catégories. Dans l'optique de la composition musicale, CuBase reste une valeur sûre, son option 16 pistes en mode compressé avec une seule machine n'a pas encore de concurrent et reste pro par rapport à certains objectifs. Mais là la concurrence pointe sérieusement avec Studio-Son et sa Time-Line 8 pistes imminentes (pour le salon) ainsi que Quincy et sa gestion des effets. Un bon point à Studio-Son pour la cadence des up-dates : le dernier offre notamment un compresseur/noise-gate époustouflant, un écho qui ne l'est pas moins, le tout stéréo, les Vu déjà excellent sont améliorés (valeurs réelles), et tous les paramètres (effets, VU-m) sont désormais réglables numériquement.

Le montage audio voit s'affronter Audio-Master et Studio-Son. Ce dernier convient particulièrement à la post-prod vidéo, notamment dans la prochaine version 8 pistes, grâce à la qualité de sa synchro, à son option destructif ou virtuel pour la plupart des fonctions et à la qualité de sa visualition. La prochaine version permettra de travailler complètement en AIF pour ceux qui le désirent, les marqueurs seront sauvés avec le fichier (dans tous les formats) permettent de faire du virtuel avec la Time-Line en 8 pistes, et les effets seront applicables à l'enregistrement..

Audio-Master comblera ceux qui préfèrent travailler avec une Cue-List (ultra-opérationnelle) en mode exclusivement virtuel, et en bénéficiant des outils intégrés comme le très efficace analyseur de spectre ou le remarquable outil de compression (Dynamic).

Ce sont tous les deux d'excellents produits parfaitement recommandables. A noter que les modules externes d'Audio-Master (analyse, compression dans leurs versions les plus poussées) peuvent être utilisés en complément de tout programme audio.

Dernière minute, la TdM s'occupe de faire traduire tous les SoundPools, et Studio-Son serait utilisable en chainant 64 cartes mères pour un total de 256 pistes audio. Est-ce bien suffisant pour mériter le label "pro" ?

François AUBOUX

DIGITAL TRACKER 1.9

Voici donc la nouvelle version de Digital-Tracker : la 1.9. Pour les familiers des versions précédentes l'innovation majeure concerne la possibilité de faire de véritables pistes en Disque Direct. Elle est il faut dire de taille, car Digital Tracker devient ainsi le seul programme sur Falcon à gérer simultanément le MIDI, l'audio, et une honnête fonction échantillonneur. Pour 390 F cela représente un certain rapport qualité-prix. Mais là ne s'arrête pas le progrès. L'éditeur d'échantillions s'est enrichi d'un effet écho qui astucieusement utilisé peut se transformer en cyborg, et le générateur d'enveloppe (avec choix du nombre de points) est devenu tout à fait convivial. Les fonctions MIDI ont été améliorées. Du côté de l'édition un mode zoom sur la région ou la piste éditée facilite bien les choses. La présentation a également bénéficié de diverses améliorations comme les menus déroulants (choix des échantillions), et l'adjonction d'un éditeur de texte permettra aux utilisateurs méthodiques (cette catégorie existe-t-elle chez les musiciens ?) de consigner des remarques opportunes, ou de poursuivre la rédaction de leurs mémoires.

Ne pratiquant pas couramment les soundtrackers, j'ai découvert Digital-Tracker avec surpise. Je dois dire que gâché par CuBase, je ne m'habitue pas vraiment au mode d'édition, pas plus qu'à l'impossibilité d'écrire entre les lignes pour les contretemps subtils dont je suis friand, mais une fois admises ces contraintes qui sont la loi du genre, je dois dire que j'ai été carrément surpris par tous le reste. L'auteur, Emmanuel Jaccard m'a d'ailleurs signalé qu'il travaillait actuellement à contourner ce type de limitations en implémentant une option de saisie en temps réel au clavier MIDI. Digital-Tracker pourrait alors devenir un produit encore plus original qu'il ne l'est déjà.

Qques points forts

La première chose qui frappe à l'utilisation de Digital-Tracker est la qualité de la programmation. La plupart des actions peuvent-elles ainsi se faire en temps réel, et avec une rapidité impressionnante, sans interrompre l'exécution musicale. Un Falcon normal peut arriver à jouer simultanément jusqu'à 11 pistes monophoniques, c'est pas mal. Pas de pages à menu et sous-menus, la totalité de l'interface est présente à l'écran, le plus haut et le plus bas étant atteints en cognant la souris sur les bords inférieurs et supérieurs selon le principe de l'écran virtuel avec scrolling. Les raccourcis claviers sont présents en abondance, notamment les touches F6 à F10 pour atteindre directement les temps forts de la mesure en édition. Une

PARX VOUS PROPOSE ...
UN LECTEUR DE CD-ROM A TOUT PETIT PRIX !

OFFRE SPECIALE FALCON030

LECTEUR DE CD-ROM X4 PANASONIC
EXTERNE

fourni avec HD-Driver 6.0 + MetaDOS version spéciale BOS
+ Robinson Requiem Falcon CD+ Time Almanach 90's

990 F

HD-DRIVER v6.0

Le remplacant de AHDI
100% compatible toutes machines

- Gestion intégrale des lecteurs Iomega ZIP – Protection des partitions
- Boot compatible - TOS/NetBSD/Linux/MagiC - Partitions supérieures à 500 Mo
- 100% compatible Cubase Audio !

Documentation en Français.

200 F

PARX
9, rue du Pin Doré
F-53000 Laval
Tél. 43 56 92 76
Fax 43 56 80 47
BBS 43 53 57 70

Offre Spéciale de lancement valable jusqu'au 15 novembre 1996 inclus
Frais de port lecteur CD-ROM : 50 F – HD-Driver : 30 F
Tous nos prix s'entendent T.T.C. et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis

grande diversité de façon de se positionner dans le morceau simplifie bien la tâche. Il est possible de cliquer sur le compteur temps, sur le compteur de séquence, sur des petites barres ressemblant aux graduations d'un Vu-mètre, et le positionnement est immédiat. De même l'activation ou le passage en édition des diverses pistes (jusqu'à 32) peut se faire par clic sur une série de petites barres analogues, ou sur des cases dans la partie édition. De la même façon le réglage des niveaux d'entrée et de sortie se fait en cliquant sur de véritables Vu-m cette fois, qui répondent avec toute la fluidité souhaitable.

Une utilisation astucieuse du DSP permet de privilégier à tout moment les modes lecture ou enregistrement. Dans le même ordre d'idées un compteur (en %) affiche en permanence un taux d'occupation de l'ensemble CPU/DSP, ce qui peut permettre le cas échéant de comprendre le pourquoi de la dégradation de la qualité.. si ceux-ci sont trop occupés. Une option non moins astucieuse permet de choisir d'inhiber systématiquement l'affichage dès le passage en lecture, et d'entendre alors jouer parfaitement un song qui ne passait pas en maintenant l'affichage actif. Il faut dire que le côté temps réel de toutes les actions lorsque l'affichage est actif est évidemment consommateur de puissance.

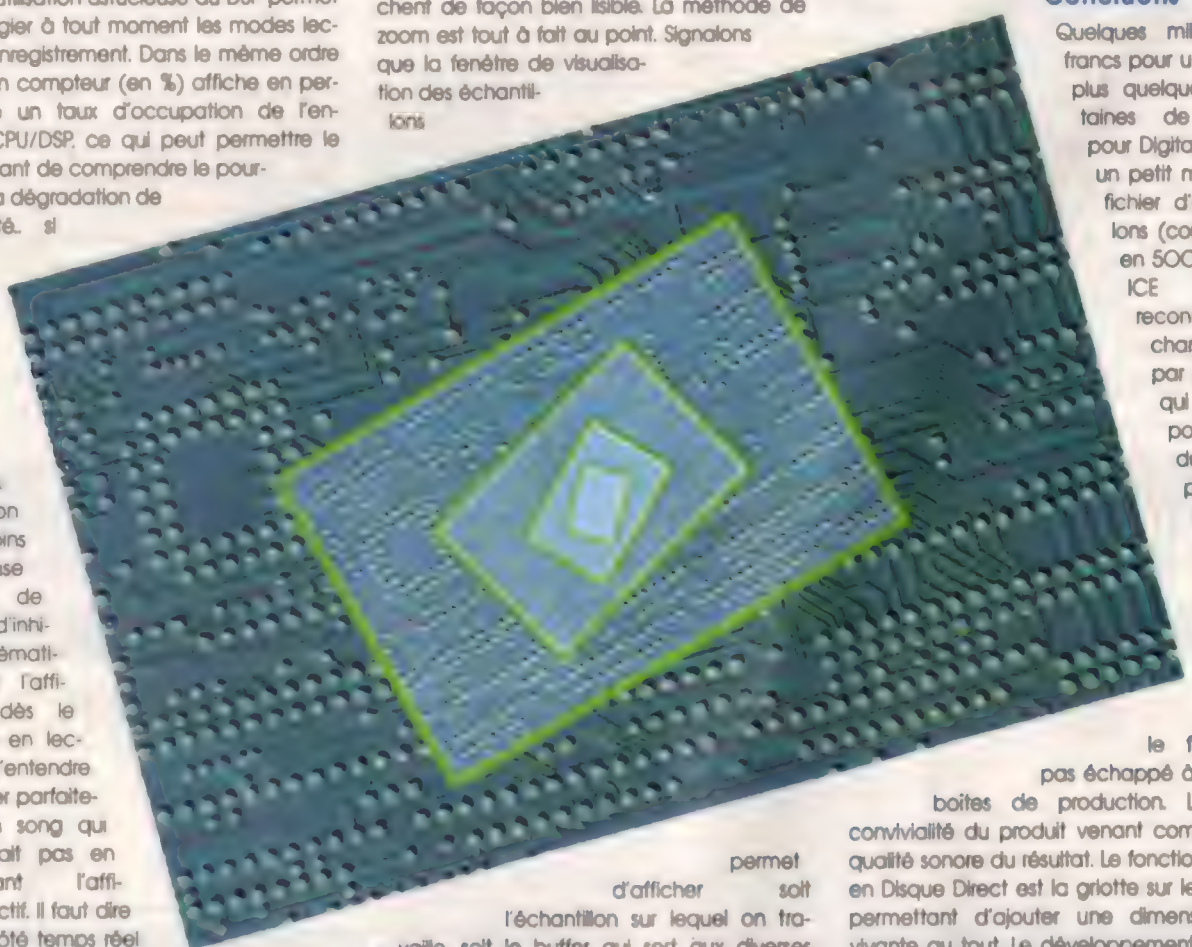
Une grande diversité d'options est la bienvenue. Réglage de la vitesse et du temps de délai de la souris, du clavier, des fréquences horizontales et verticales de l'écran. La reconnaissance du port DSP est bienvenue pour la sortie digitale.

Une politesse extrême permet de visualiser instantanément les trajets de tous les échantillons chargés avec un song et de sauver tous les trajets habituels. Le mode follow est optionnel.

Outils divers

Je ne m'étendrai pas sur les outils d'éditions des séquences, me contentant de dire qu'ils sont très complets. Le scrolling automatique lorsque l'on clique dans une piste est efficace. Le choix de la résolution MIDI permet d'avoir accès à diverses divisions (demandez à votre petit frère en 6ème, c'est une histoire de PGCD). Un nombre considérable de raccourcis-clavier et de réglages de presets accélère efficacement l'écriture des séquences.

La gestion des échantillons n'est pas en reste. Choisis par un menu déroulant ils s'affichent de façon bien lisible. La méthode de zoom est tout à fait au point. Signalons que la fenêtre de visualisation des échantillons



permet d'afficher soit l'échantillon sur lequel on travaille, soit le buffer qui sert aux diverses opérations de couper-coller, soit encore, et c'est plus étonnant, elle travaille en mode oscilloscope analysant le signal arrivant sur les entrées son du Falcon, ce qui peut se révéler très utile pour le réglage des niveaux d'entrée. On notera que le tampon n'est pas écrasé lors du chargement d'un nouveau .mod, ce qui donne une souplesse de travail supplémentaire. L'éditeur permet de rééchantillonner un son chargé pour l'adapter aux exigences d'un nouveau morceau, ou de passer de 8 en 16 bits et le contraire.

Le tripatouillage de l'échantillon est tout à fait complet avec choix facile du point de bouclage. L'utilisation que je subodore classique du clavier Falcon comme émulateur de clavier de piano est bien faite (transpositions..) elle permet de se rendre tout de suite compte du rendu d'un son à différentes tessitures. On trouve parmi les outils d'édition, cut, copy, fade in & out, normalisation pour redonner la pêche à un son, le classique verlan, insert nul, copie le buffer, un éditeur d'enveloppe avec assistance astucieuse, choix du nombre de points d'icelle, écho avec délai en ms et pourcentage de réinjection, et écho multiple.

Concluons

Quelques milliers de francs pour un Falcon plus quelques centaines de francs pour Digital-Tracker, un petit méga de fichier d'échantillons (compactés en 500 ko sous ICE Packer reconnu au chargement par DT), voilà qui suffit pour produire le plus destroy des tubes techno. Nulle surprise que le fait n'ait pas échappé à diverses boites de production. L'extrême convivialité du produit venant compléter la qualité sonore du résultat. Le fonctionnement en Disque Direct est la griotte sur le teaugâ, permettant d'ajouter une dimension plus vivante au tout. Le développement ultérieur s'oriente notamment sur l'enrichissement du fonctionnement MIDI. Bonne nouvelle que nous suivrons. Ajoutons en prime que la documentation est bien faite, et qu'elle inclue une initiation au principe du sound-tracker, et surtout au maniement de l'audio. Plusieurs mises en garde sur une grande attention au niveau d'entrée du son dans le Falcon laissent penser que l'auteur a connu quelques déboires à ce sujet. Il n'était pas inutile de le rappeler.

François AUBOUX

SPORT

AVENTURE

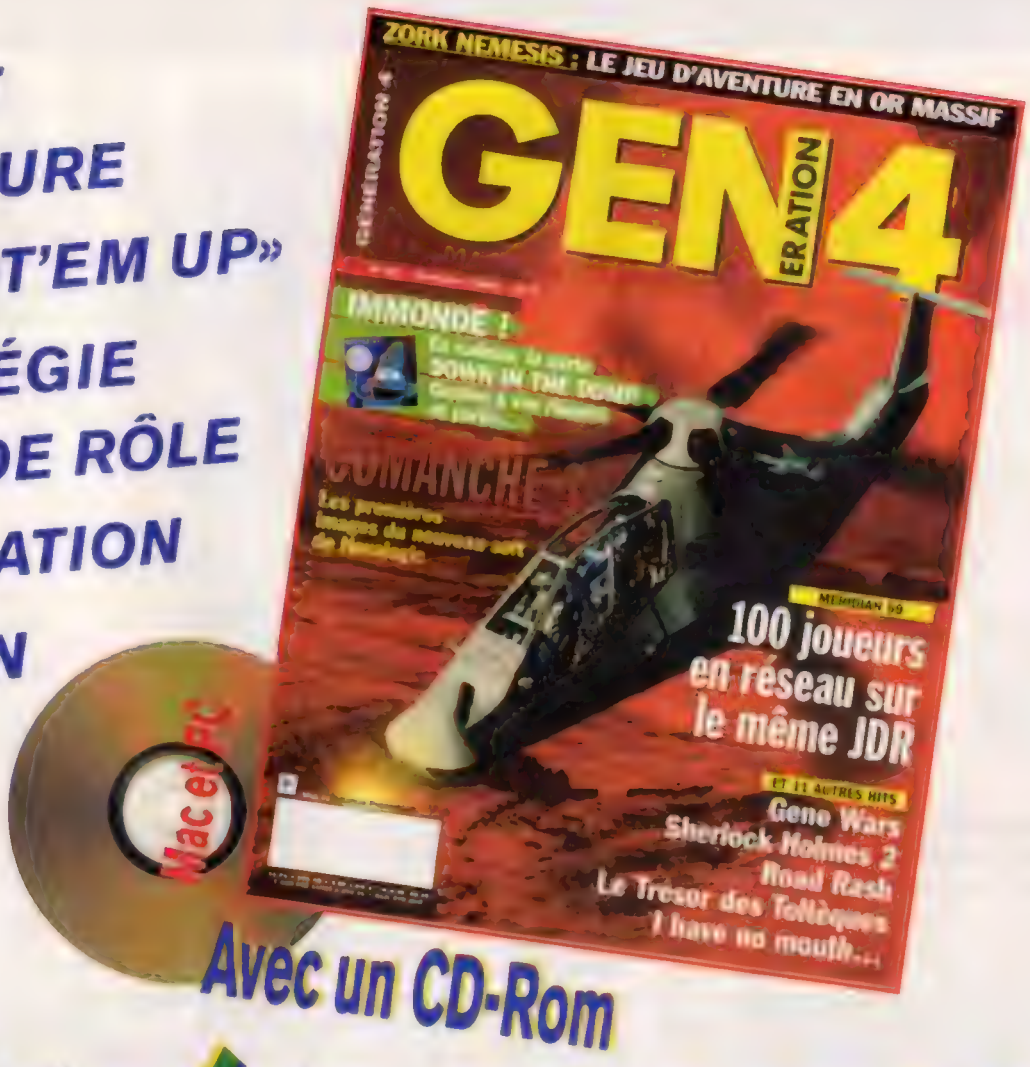
«SHOOT'EM UP»

STRATÉGIE

JEUX DE RÔLE

SIMULATION

ACTION



Avec un CD-Rom

GÉNÉRATION 4

Le meilleur des jeux micro !

Tous les mois chez votre marchand de journaux...

M&E

spécialiste : Pierre Louis LAMBALLAIS

pas de vacances, et pourtant, c'est la rentrée !

Au sommaire ce mois-ci, un tour d'horizon des prévisions et des choses qui nous arrivent ! Il faut dire que les vacances sont d'un côté l'occasion pour de nombreux lycéens et étudiants de travailler sur des modules pour lesquels le temps leur avait manqué durant l'année scolaire. Mais pour certains c'est aussi la dernière ligne droite avant d'aborder une nouvelle année qui ne leur laissera peut-être plus de temps pour développer, malheureusement !

FOTOFUN

Le gros absent de ce mois-ci, c'est le driver de l'imprimante couleur FOTOFUN, dont je ne peux vous gratifier que d'un snap du formulaire. Si toute la partie impression est opérationnelle, il reste à faire la gestion de ce formulaire. Pour mémoire cette imprimante est capable d'imprimer des photos, en plusieurs milliers de couleurs, avec une qualité époustouflante ! Ce driver sera très certainement disponible au moment où vous lirez ces lignes, et devrait vous permettre de préparer vos cartes de voeux avec de jolies photos, dessins etc.

SCANNER MUSTEK SIMPLE PASSE II

Le responsable du retard dans la finition du driver de la FOTOFUN, le voici ! Le driver pour le scanner MUSTEK 600DPI Simple Passe fonctionnait très bien, jusqu'au moment où un utilisateur a appelé PARX, en disant que ça ne marchait pas du tout ! Et pour cause, la société MUSTEK vient de sortir un nouveau scanner à plat 600DPI Simple Passe, dont la seule différence, pour quiconque n'a jamais vu l'ancien modèle, réside dans la référence qui n'est plus 600SP mais 600SPII, et cet utilisateur possédait un tel scanner. Le module du 600SP ne fonctionnant pas sur le 600SPII, il a fallu le réécrire et donc laisser provisoirement de côté le driver de la FOTOFUN ! (voir l'autre article sur le MUSTEK 600SPII).

MODULE QUICK-TIME

Vous avez sûrement essayé le player QUICK-TIME de Guillaume TELLO. Un excellent player, qui joue les fichiers MOV à une vitesse tout à fait digne de notre machine, avec éventuellement le son. Guillaume TELLO nous a fait le plaisir de concevoir la partie assembleur d'un constructeur de fichiers QUICK-TIME. Ces routines sont interfacées par Hervé PIEDVACHE, au sein d'un WIM qui permet désormais aux possesseurs de DFORM, de déformer les images et de les sauver sous forme d'une animation QUICK-TIME. Ce module prévoit même l'ajout d'un fichier sonore, au format AVR ou WAV. Il est possible de générer des animations en 256 couleurs ou en 65 000 couleurs (TC16), de choisir la qualité et la vitesse, sauf si vous désirez ajouter un fichier sonore car dans ce cas c'est ce fichier qui détermine la vitesse de l'animation.

Assurément ce type de module devrait inciter les développeurs à utiliser les WIM Animations pour monter des séquences d'images issues de POV par exemple. C'est ce que compte faire Rémi VANEL entre autres, dont nous vous parlerons prochainement.

GERMAINE

Quel drôle de nom, n'est-ce pas ? Un programme bien utile en tout cas, réalisé par Guillaume LOUEL (nous sommes envahis par les Guillaume !!!). Vous vous souvenez sûrement d'EDIT_RWI, qui permet d'activer ou de désactiver les modules RIM, WIM ou IFX en les renommant RIZ, WIZ ou IFZ afin que les logiciels ne les chargent pas. GERMAINE fait la même chose mais d'une façon plus élaborée. Il est en effet possible de se faire des configurations : vous pouvez ainsi vous faire une configuration "scanner" qui ne va activer que le WIM IMG et le module MUSTEK, ainsi, en activant cette configuration et en lançant PICCOLO, vous n'aurez en RAM que le module de sauvegarde IMG et le module de pilotage du scanner MUSTEK, ce qui vous fera une grosse économie de mémoire ! GERMAINE est en cours de tests, mais je suis à peu près persuadé qu'il trouvera sa place sur la disquette de ST MAG d'ici quelques semaines !

WIM TGA

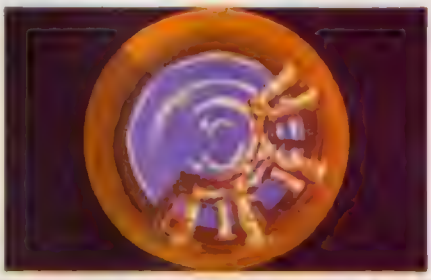
Une nouvelle version du WIM TGA. Pourtant me direz-vous, l'ancien fonctionnait très bien. Oui, effectivement, mais il possédait une particularité gênante avec certains logiciels : Il pouvait sauver en TC16 ou en TC24, mais ce choix ne dépendait que du logiciel désirant sauver

l'image. Ainsi, sous DFORM, les images étaient sauvées en TGA TC24 puisque c'est sous cette forme (24Bits) que DFORM génère ses images. Par contre sous PICCOLO ou D2M, les images étaient sauvées en TC16, ce qui pose de gros problèmes aux possesseurs de scanners désireux d'utiliser leurs documents sous CALAMUS SL, car ce dernier ne sait recharger que du TGA 24Bits ! Un nouveau WIM voit donc le jour, avec un formulaire permettant à l'utilisateur de choisir s'il veut que l'image soit sauvée en TC16 ou en TC24, ce qui résout tous les problèmes.

TRM ET EDIT-TRM

Comme déjà annoncé, un nouveau TRM est disponible. Ce TRM est accompagné d'EDIT_TRM, un petit logiciel permettant de le configurer. EDIT_TRM possède la particularité d'être associé à un fichier, EDIT_TRM.DAT qui contient les paramétrages pour des cartes graphiques. Cela permet aux utilisateurs de ces cartes de paramétrer le TRM pour qu'il fonctionne avec leur matériel. Actuellement ce sont les cartes NOVA qui sont à l'honneur. Mais si vous possédez une carte MATRIX ou une carte d'un autre type, contactez PARX : EDIT_TRM vous sera envoyé, vous le réglerez en fonction de votre carte puis vous renverrez le fichier EDIT_TRM.DAT à PARX, qui pourra ainsi le diffuser aux autres utilisateurs, augmentant ainsi la base de données des cartes gérées.

La mise à jour officielle du TRM et donc la fourniture officielle d'EDIT_TRM aura lieu fin Septembre, en même temps que la sortie de la mise à jour de DFORM, version gérant le concept de multi-grille.



IFX

Le plein ! Pas le temps de les étudier pour ce mois-ci, mais je vous promets tout cela pour la prochaine fois. Il n'y a pas moins de 17 nouveaux IFX disponibles depuis ce matin, avec des effets absolument époustouflants, et il en est prévu au moins une dizaine d'autres qui devraient arriver cette semaine ! Je ne résiste pas au plaisir de vous montrer une image de base, et deux effets appliqués : l'un s'appelle Polarisation et provoque cette sorte de transfert en tube, tandis que l'autre provoque un effet de peinture à l'huile. D'un effet CANAL +, à des distorsions d'images en passant par des reliefs, des "pincements" et autres "mélanges", les IFX sont à la fête.

Rendez-vous le mois prochain pour un essai de toute cette panoplie !

Pierre Louis LAMBALLAIS

LES LOGICIELS PARX ? VOTRE ATARI LES ADORE !

GRAPHISME

D2M : ..... 690 F
La référence en matière de dessin bitmap sous GEM

DFORM : ..... 450 F
Morphing & Warping, créez vos animations FLC, QuickTime etc.

● Du ST au Falcon030, compatibles Medusa, Hades, GEMulator et MagiCMac. Plus de 100 modules d'import / export, pilotage de scanners, impression couleur, digitalisation vidéo ...

QUiNCY

Le premier Home-Studio Virtuel !

Enregistreur audio-numérique 8 pistes pour Falcon030.
Transport de bandes – Punch-in/out.
Véritable table de mixage intégrée, avec 2 effets par piste, Remix, édition des échantillons, gestion de blocs, lecture synchrone de l'audio et du MIDI, enregistrement d'une ou deux pistes analogiques ou numériques etc.

Compatible JAM !

QUiNCY ..... 990 F

CD-RECORDER

Créez et distribuez vos propres CD-Audio ou CD-ROM. Archivez toutes sortes d'informations, photos, sons, bases de données, etc. Un logiciel indispensable pour les petites productions de CD-Audio et la préparation de Masters ! Fonctionne sur ATARI TT030 et Falcon030.

CD-Recorder ..... 1 900,00 F
Philips CDD2000 + CD-Recorder PROMO 5 090,00 F
Yamaha CDE100 + CD-Recorder ..... 8 620,00 F
Yamaha CDE102 + CD-Recorder ..... 6 540,00 F
HP 4020e + CD-Recorder ..... 7 913,90 F

MODULES D'IMPRESSION COULEUR

Fargo FotoFUN! (papier photo) ..... 290,00 F
BJC 600/610, Epson Stylus Color / Pro ..... 211,05 F
BJC 4000, HP500C, 550C, 560C ..... 180,90 F

Drivers WIM fournis avec PICCOLO permettant : choix du papier, sortie couleur ou N&B, séparation quadri, tramage, zoom optimisé, placement du document... (☞ Imprimante ☎)

SCANNERS

Scanner Mustek 600SP II A4 16M coul. ..... 2 890 F
Scanner Mustek 800SP II A4 16M coul. ..... 3 260 F
Offre Spéciale ☞ Scanner + D2M ..... ☎

PARX

PARX
9, rue du Pin Doré
F-53000 Laval
Tél. 43 56 92 76
Fax 43 56 80 47
BBS 43 53 57 70

PICCOLO est une version réduite de D2M
Les pilotes des périphériques sont également disponibles séparément (nous contacter)
Frais de port : 30 F, logiciel / 100 F, scanner – imprimante & graveur de CD-ROM
Tous nos prix s'entendent T.T.C. et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis

le retour des scanners sur ATARI

Il y a déjà quelques mois nous vous avions parlé des scanners MUSTEK et des modules RIM permettant de les piloter. Mais comme tout change et que les sociétés doivent absolument vous sortir de nouveaux produits, la société MUSTEK a décidé de relooker son parc de machines.

La première machine à subir ce lifting, c'est le scanner 600DPI Simple Passe. Au niveau possibilités, elles restent sensiblement les mêmes, mais c'est au niveau encombrement que tout change, pour la plus grande joie de ceux qui étaient étonnés de la taille imposante des anciens modèles.

LES DIMENSIONS EXTERIEURES

Le scanner 600SPII (c'est sa nouvelle appellation) mesure 29 cm de large, 11 cm de haut et 41 de long. Malgré les 5 à 10 cm nécessaires à l'arrière pour pouvoir connecter le câble et ne pas trop tordre celui-ci, on se rend immédiatement compte de la petite taille, correspondant tout à fait à une mise en place sur un bureau. Ce n'était pas trop le cas du précédent modèle qui mesurait facilement 20 cm de plus en longueur !

LE 'LOOK'

D'un gris un peu plus clair que le FALCON, ce scanner n'est pas désagréable visuellement. Son capot est ondulé, avec une sorte de "vague" qui le fera reconnaitre très facilement des anciens modèles.

DIMENSIONS DE SCAN

Bien évidement, si le scanner est plus petit, sa surface de scan diminue également. Auparavant il était possible de scanner un document de 22 cm de large mais de presque 40 de long. Désormais c'est 21 * 29,7, pas plus. Mais avouons que c'est bien suffisant !

CONNECTIQUE

Rien de particulier : un connecteur type LAN pour connecter le module optionnel pour scanner des documents transparents, un connecteur SCSI2 pour connecter un autre périphérique SCSI, et un connecteur DB25 pou connecter le scanner sur le FALCON. Dans ce cas il vous faut un câble SCSI2 vers DB25, ou un câble SCSI1 vers DB25 si votre FALCON est en tower (car généralement les towers sont en SCSI1 et plus en SCSI2). Pas besoin de bouchon de terminaison sur le scanner.

DRIVER

Bien sûr, il faut un driver ! Le scanner est fourni avec un driver pour WINDOWS ou pour MAC OS. Le driver pour ATARI est en plus. C'est un module de type RIM, comme cela devient habituel désormais. Ce n'est pas le même que pour le MUSTEK 600SP ancien modèle. En effet, si vous utilisez un ancien module, lors du pré-

scan le chariot ira taper violement en butée : les anciens scanners étant plus long, le driver envoie les données pour scanner 40 cm alors que le scanner ne gère plus que 30cm. Comme le scanner est incapable de tester lui-même ce dépassement, son chariot cogne et risque ainsi de s'abimer. Il faut bien vérifier le type du scanner avant d'acquérir le module !

POSSIBILITE DU DRIVER

Ce sont les mêmes que pour l'ancien modèle : choix des DPI, scan en TC16, TC124, 256 couleurs, 256 gris ou monochrome, choix de la trame ou scan au trait (OCR par exemple), scan en RAM ou vers le disque, contraste, luminosité etc.

QUALITE

Là encore pas de différence avec l'ancien modèle : en dessous de 300DPI, il y a systématiquement interpolation. En effet ces scanners ne sont pas des 600 * 600 mais des 300 * 600. Cela signifie que lorsque vous scannez en 300DPI une image de 400 * 400, elle arrive en fait sous la forme 400 * 200 et le logiciel calcule les lignes manquantes. Au-dessus de 600DPI, le phénomène est inexistant, une image de 400 400 sera reçue en 400 400. A noter que les modules Trois Passes de MUSTEK n'ont pas cette particularité et qu'ils sont donc meilleurs que les Simples Passes, en tout cas pour les faibles résolutions. Quant au décalage des couleurs, il n'y en a pas sur ce scanner puisque c'est la Simple Passe, qui analyse donc les couleurs en une seule fois. Enfin... à noter que même sur un Trois Passes, je n'ai jamais vu ce fameux décalage de couleurs dont tout le monde parle. A moins que le testeur ait eu un scanner en mauvais état, je ne vois pas ce qui peut produire ce phénomène qui me semble assez difficile à détecter dans le cadre d'une utilisation amateur ou semi-pro ! (N.D.L.R. : à LA TERRE DU MILIEU, nous avons un EPSON trois passes et je n'ai jamais vu de problème de ce type non plus, par contre côté rapidité, le "une passe" serait évidemment appréciable).

CONCLUSION

Un nouveau scanner à connecter sur votre FALCON (le driver ne fonctionne pas sur ST) en remarquant que cette fois le délai entre la sortie du matériel et la sortie du driver a été particulièrement court. Espérons qu'il en sera désormais toujours ainsi.

Pierre Louis LAMBALLAIS

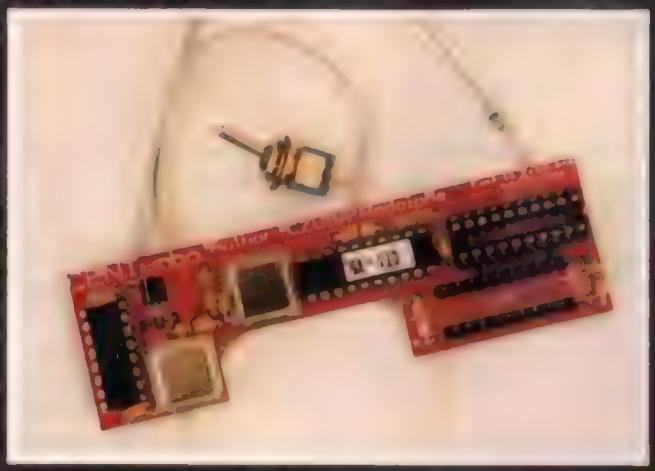
disponible chez PARX et tous les bons revendeurs

CENTEK

28, rue des Sorbiers, 60290 LAIGNEVILLE
Du mardi au samedi, de 12 à 19 Heures
sur RDV uniquement ! 03 4471 5504

CENTurbo I — 890 Frs.

LA carte accélératrice du Falcon !
Redécouvrez CUBASE Audio et STUDIO SON en TURBO !
La puissance globale est multipliée par 2 avec le BUS à 20 MHz, les CPU, FPU et DSP à 40 MHz, et le VIDEL à 50 MHz
Un commutateur matériel permet de choisir à tout moment entre le mode NORMAL (Falcon d'origine à 100%) et le mode TURBO.
Le mode TURBO est utilisable en VGA mais aussi avec les moniteurs SM124/5 et RVB/TV.
La quasi totalité des logiciels fonctionnent en TURBO, y compris la plupart des jeux.
La CENTurbo s'intègre discrètement dans le boîtier d'origine et ne gêne aucune autre carte.



Conçue et fabriquée par CENTEK, elle a été pensée pour une installation très simple (13 fils à souder) et rapide (30 minutes).
Une notice permet à tous ceux qui savent tenir un fer à souder, une installation sans risque et une Hotline technique reste à votre disposition en cas de doute... ou de problème.
Fournie avec les logiciels CENTscreen et CENTvidel
Le logiciel CENTscreen permet de travailler dans des résolutions étendues comme, par exemple, 896*672*16 à 66Hz, 1024*768*16 à 99Hz (entrelacé) ou encore 640*480*TC à 52Hz. CENTscreen intègre un économiseur d'écran compatible ENERGY-STAR et les modes Virtuels qui fonctionnent avec CUBASE Audio ! Imaginez une partition de 4000*2000 qui scrolle (en hard) à droite et en bas ! Avec le logiciel CENTvidel, vous pouvez modifier ou créer vos propres modes vidéo avec la plus grande simplicité.
Logiciels gratuits pour les possesseurs d'une CENTurbo d'OXO...
Prix spécial de 600 Frs pour les développeurs, contactez nous !

Pose en 48 heures	200 Frs
Pose immédiate sur RDV	300 Frs

CENTurbo II

Cette carte réunit tout ce qu'il manque au Falcon !!
Elle reprend toutes les caractéristiques de sa petite sœur avec en plus :
Un nouveau CPU 68030 32 BITS à 80 MHz
Un support COPRO 68882 vous permet de réutiliser votre COPRO 33MHz à 80 MHz et en 32 BITS !
Un support de SIMMs 32 Bits standard vous permet, enfin, d'avoir de la TT-RAM (4, 8, 16 ou 32 Mo) accédée 20% plus vite que sur un TT !
Superbement dessinée, la CENTurbo II s'intègre DANS LE BOITIER D'ORIGINE en s'enfichant dans le SLOT BUS et ne nécessitant que 14 soudures. Le Slot BUS est reporté pour vos anciennes cartes et étendu en 32 Bits Data, Adresse et signaux du 030 (doc disponible pour les développeurs !)

La CENTurbo II est capable de piloter 2 cartes ISA, en lui insérant un câble adaptateur au bout duquel se trouvent 2 SLOTS ISA. Sur ces slots seront bientôt proposés une carte VIDEO et une carte ETHERNET.
Enfin la CENTurbo II possède un emplacement pour une FLASH EPROM de 64 Ko qui intégrera le BOOT du nouveau système d'exploitation prévu pour les ordinateurs CENT 40.

CENTurbo II sans ram	2290 Frs
+ 4 Mo	+ 200 Frs
+ 16 Mo	+ 800 Frs
Adaptateur ISA	+ 390 Frs
Fourni avec drivers pour carte VIDEO (type ET4000) et carte ETHERNET (type NE2000).	
Pose en 48 heures	200 Frs
Pose immédiate sur RDV	300 Frs

Prix spécial pour les développeurs !

COPRO 68882-33 — 300 Frs

Ce modèle supporte les fréquences des cartes CENTurbo

RAM

CENTram 14 nue La plus célèbre des cartes mémoires Falcon. Passez à 14 Mo avec une SIMM 32bits standard.	340 Frs
CENTram 14 équipée	1190 Frs
CENTram ST nue (notice) Pour passer votre STF ou MST1 à 4 Mo avec une SIMM 32bits standard de 4 Mo.	390 Frs
CENTram ST équipée	590 Frs
STE à 2 Mo (2 SIMMs 1Mo)	400 Frs
STE à 4 Mo (4 SIMMs 1Mo)	800 Frs
TT030 2Mo ST-Ram	600 Frs
CENTram TT nue Carte 2 SIMMS 32 bits pour 4 à 64Mo de TT-Ram pour le TT-030	790 Frs

REPARATIONS

de toute la gamme du ST au Falcon.
Pièces détachées. Des années d'expérience !
Testez nous ! Devis GRATUIT

Forfait hors pièces 48H	300 Frs
Forfait IMMEDIAT sur RDV	400 Frs

TOS

TOS 2.6 pour STE/MSTE	190 Frs
BITOS 1.62/2.6 pour STE/MSTE	290 Frs
MODE 2.6	100 Frs
Petit circuit pour utiliser un TOS 2.6 sur STF et MST. Fonction BITOS avec l'ancien TOS en 2 boîtiers (notice).	
MODE 2.6 + TOS 2.6	290 Frs

MODE HD

Petit adaptateur pour utiliser un lecteur 1.44 Mo sur STF/E et MST. Avec notice de montage.	190 Frs
Contrôleur AJAX	170 Frs
Lecteur 1.44 (compatible ST)	250 Frs

COMPO Micro Vidéo BELGIQUE +32.82.61.14.51 sur FALCON

Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Publicité non contractuelle

PRATIQUE

spécialiste : Florent GONDOUIN

La rubrique PRATIQUE se recentre sur son rôle principal : répondre aux problèmes que peuvent se poser les novices et, pourquoi pas, certains utilisateurs chevronnés. Et quoi de mieux pour cela que de prendre les questions que vous nous posez dans vos nombreux courriers. On ne va pas faire de courrier des lecteurs en citant vos lettres intégralement faute de place, mais plutôt rassembler vos interrogations sous forme de questions génériques auxquelles Florent GONDOUIN vous répondra par le biais de cette rubrique. Florent, c'est à toi !

GdM

en réponse à vos questions !

EXISTE-IL ENCORE DES FLASHEURS SUR ATARI ?

Oui. Il existe encore des flasheurs sur ATARI ce qui prouve, encore, la bonne santé de cette machine, car si des professionnels font encore confiance à notre machine favorite, c'est qu'il ont encore confiance en elle. Néanmoins ils se font de plus en plus rares, surtout si vous utilisez un autre logiciel que le fameux Calamus. En effet certains flasheurs flashent vos documents Calamus sur des plates-formes NT ou Mac. Néanmoins en voici quelques-uns, encore fidèles : Cybèle Maya à Reims, Saint gilles a Paris, SCAP à Saint denis, Jerry Graphic...

OU-TROUVE T-ON LES ANCIENS JEUX ST-FALCON ?

Les anciens jeux existent toujours, la plupart ne sont pas réédités mais certains revendeurs ont encore accès à des anciens stocks de maisons d'édition qui ont désormais abandonnés le ST. Contacter donc votre revendeur préféré pour obtenir les anciens jeux (La Bécane, Frontier, La Terre du Milieu...)

EST-IL VRAI QUE LES MAISONS D'EDITION ONT ABANDONNE LE PROJET DE CREER DE NOUVEAUX JEUX, SINON LESQUELS ?

Non, ce n'est pas vrai. Il existe encore des créateurs indépendants qui éditent leurs jeux dans quelques maisons d'édition encore dynamiques dans le secteur du jeu vidéo sur ATARI. Il suffit simplement de bien lire les Pages de ST-MAGAZINE pour se rendre compte que le jeu vidéo sur ST n'est pas mort : WILLY L'AVENTURIER, SPACE FIGHTER, SAERYLAND ADVENTURE, DINODUDES, SHEER AGONY CD...

QU'EST CE QU'UN AROBACE OU TILDE ?

Voici un petit tableau des noms des caractères un peu spéciaux

| barre verticale
~ tilde
@ arobace
/ trait de fraction (signe division, ou slash) \ backslash ou antislash
$ dollar
£ livre (sterling)
dièse
& et commercial
§ paragraphe

QU'EST CE QU'UN TEXTE AU FORMAT ASCII ?

Un texte ASCII (prononcé ASKI)

Le format ASCII est un standard du monde de l'informatique. Il s'agit d'un code standards permettant de remplacer tous les caractères utilisables par un code (nombre), et ainsi de l'échanger avec la majorité des ordinateurs et traitements de texte.

ASCII = American Standard Code for Information Interchange. Autrement dit, il s'agit d'un standard américain pour l'échange d'informations. Il n'y a donc pas de mise en pages dans les fichiers de texte ASCII : les informations nécessaires pour contenir des styles de caractère ou des polices de caractère sont absentes, on appelle cela du texte brut sans enrichissement. Vous pouvez donc dans tous traitement de texte obtenir n'importe quel code ASCII en appuyant sur ALT + le code sur le pavé numérique, relâcher la touche alt et vous obtenez le code ASCII désiré.

Ainsi : " Alt " " 9 " " 7 " = a ; " Alt " " 9 " " 8 " =b... Les codes ASCII pour minuscule et majuscule sont différents le a minuscule se note 97 et le A majuscule se note 65

POURQUOI LES FICHIERS SE TERMINENT-ILS PAR .???

Un fichier est un ensemble d'informations structurées. Il est facile de deviner que chaque programme a sa propre méthode de structuration des informations, qui constituent un fichier.

Les formats de fichier texte : comme vous le savez, il est possible de visualiser le contenu d'un fichier en faisant un double clic sur son icône. Ceci a pour effet d'afficher une boite de dialogue proposant de "Voir", "Imprimer" ou "Annuler". Les deux premières options permettent de voir ce qui se trouve vraiment dans le fichier, si vous disposez d'un traitement de texte, faites l'expérience. Vous verrez apparaitre votre texte, précédé d'un ensemble de caractères qui ne font pas partie du texte que vous avez tapé. Vous êtes en mesure d'en conclure que le format d'un fichier issu d'un traitement de texte est structuré en deux parties : des informations de paramétrages (créées et utilisées par le traitement de texte lui-même), suivies du texte que vous avez saisi

Comme on pouvait s'y attendre chaque traitement de texte a son propre standard, et stocke ses petits paramètres à sa façon. De même, la partie texte n'est pas uniquement une suite de codes ASCII comme vous pouviez vous y attendre on trouve ces codes mélangés avec d'autres informations qui permettent au traitement de texte, par exemple, de coder les attributs du texte (caractères gras, soulignés, italiques, etc.).

Théoriquement, il n'est donc pas possible de lire un texte provenant d'un traitement de texte donné, avec un traitement de texte d'origine différente. A moins que les concepteurs du logiciel n'aient eu l'intelligence de "reconnaître" le format utilisé par leurs concurrents. C'est ainsi que Le Rédacteur peut lire et même écrire des fichiers au format First Word (extension du nom de fichiers ".DOC").

A QUOI SERT LE PANNEAU XCONTROL ?

Le programme xcontrol est un accessoire qui se place dans le répertoire racine de votre disquette (C :\) ou de votre disque dur (C:\) et permet d'être appelé quand bon vous semble dans n'importe quel logiciel utilisant les menus déroulant. Le Panneau XCONTROL contient d'autres minis accessoires appelés les CPX qui permettent de régler différentes options inhérentes à la machine et aux logiciels que vous utilisez

Vous pouvez ainsi régler les couleurs du bureau, les couleurs de fenêtre, les paramètres imprimante et port modem (RS232C), la vitesse de la souris et des temps de réaction du double-clic et du clavier

A QUOI SERT LA TOUCHE UNDO ?

La touche UNDO est utilisée ou non par certains logiciels. Elle permet d'annuler la dernière opération, ainsi lorsque vous tracez une ligne avec votre logiciel de dessin préféré et que vous vous êtes trompé de couleur, vous pouvez annuler cette dernière opération avec la touche UNDO. Elle est censée fonctionner dans tous les logiciels qui la gèrent à leur façon. Dans le rédacteur par exemple elle sert à annuler les dernières modifications de texte que vous avez apporté.

LES PROBLEMES DE LA STYLUS COLOR

Pour faire fonctionner les imprimantes couleurs (ou non d'ailleurs), il faut soit posséder un traitement de texte utilisant speedogdos et avoir le driver speedo adapté à votre imprimante, ou soit utiliser des logiciels qui n'utilisent pas speedogdos mais qui utilisent ses propres systèmes d'impression avec des drivers qui lui sont propres. Sachant que les drivers non-speedo ne sont pas compatibles entre eux. En ce qui concerne la stylus color en elle même, il faut bien savoir qu'avec speedo il faut minimum posséder 14 mégas de RAM, car l'impression couleur est beaucoup plus gourmande en mémoire qu'une impression monochrome, surtout si la résolution est grande (600/720 DPI).

Les logiciels qui utilisent Speedo sont très nombreux : on peut compter Works, 1st Word, 7up et Calamus avec le driver VDI...

Les logiciels qui utilisent leur propre gestion d'imprimantes sont déjà moins nombreux comme Calamus, et Didot. Désormais les logiciels essayeront de tirer plutôt partie de speedogdos.

Rappel sur les drivers

Un driver est un fichier, qui permet aux logiciels auxquels il appartient de fournir toutes les spécifications d'une imprimante spécifique. Il y a tant d'imprimantes nouvelles qu'il est impossible de prévoir dès le départ toutes les imprimantes directement au sein du logiciel ! Les drivers sont donc là pour augmenter le nombre d'imprimantes connectable à votre ATARI.

PEUT-ON CONNECTER UN MAGNETOSCOPE AU FALCON ?

Le falcon est normalement prévu pour cela, la prise HF située derrière votre FALCON, si elle fonctionne, transmet par le câble antenne un signal HF, à vous, sur le magnétoscope, de brancher le falcon sur le magnétoscope et de rechercher le canal correspondant. Néanmoins, il vaut mieux débrancher la prise moniteur du Falcon pour éviter certains conflits. Il faut savoir ensuite que la qualité de l'image sera inférieure bien sûr d'un affichage type Vga et du type RVB ou télévision, car le signal HF n'offre pas une qualité constante.

Si vous voulez profiter d'une image parfaite, la meilleure solution est d'opter pour une méthode un peu coûteuse : le convertisseur de signal VGA en Composite/PAL. Il faut bien veiller à ce que votre magnétoscope accepte le signal proposé et que le convertisseur soit adapté à l'utilisation d'un magnétoscope.

Pierre Louis LAMBALLAIS

Envoyez vos lettres à :
ST Magazine
Florent Gondouin
BP 11 – 74310 LES HOUCHES

graphisme

spécialiste : Godefroy de MAUPEOU

les matrice de convolution (4)

PLUS NET ET LES MATRICES 5x5

Suite et fin de l'article sur les matrices de convolution, après la lecture de cet article, vous êtes censé tout connaître des matrices utilisées sur tous les logiciels d'infographie et de retouche photo.

Comme toujours les matrices indiquées fonctionnent parfaitement avec : THE PAINTER PRO, STUDIO PHOTO, PHOTO LINE.: Il suffit d'entrer les coefficients indiqués plus bas, d'appuyer sur "confirmer", rien de plus simple et on a l'effet désiré. Il peut y avoir quelquefois certaines surprises suivant les logiciels qui ne gèrent pas officiellement les matrices. Pour les matrices 5x5, le nombre de logiciels semble déjà plus limité mais PHOTO LINE et THE PAINTER PRO s'en occupe sans broncher.

Les matrices de netteté

-1 -1 -1
-1 +16 -1
-1 -1 -1

ou

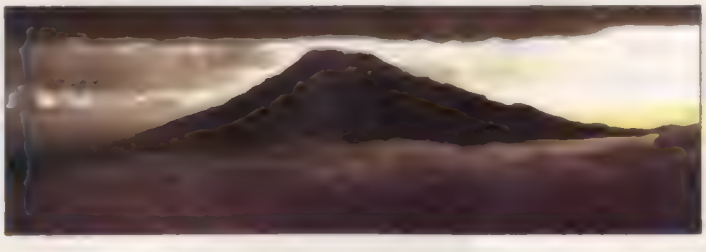
+0 -1 +0
-1 +8 -1
+0 -1 +0

Les Matrices 5x5

Les avantages par rapport aux matrices 3x3

Les matrices 5x5 agissent sur un plus large spectre de pixel et permettent donc d'avoir des effets plus complexes mais aussi plus long à paramétrer. Pour la matrice de contour par exemple, avec une matrice de 3x3, on aurait un résultat avec des contours très fins et donc difficilement détectables lorsque l'on désire ensuite s'en servir pour recolorer le dessin. Par contre ces matrices 5x5, les contours sont beaucoup plus épais et précis puisqu'ils tiennent compte des 5 pixels aux alentours contre 3 pour les matrices plus petites. L'avantage est surtout de pouvoir effectuer des variantes sur les matrices principales que nous avons déjà vues dans les précédents articles. On peut en fait décliner chaque matrice en catégorie interne ou externe avec encore d'autres variantes qui accentuent encore plus les effets.

Voici toutes les matrices 5x5 les plus souvent utilisées.



Les images vous montrent avec quelle force on peut véritablement modifier les images. Ces images ont tout d'abord été scannées en noir et blanc pour enlever leur propriété puis recolorisées avec Image studio. L'image 1 est l'image originale, l'image 2 est la matrice 5x5 de netteté, l'image 3 est la matrice 5x5 de flou, et l'image 4 est la matrice 5x5 de contour laplacien.

Matrice de Flou (très fort flou, ou flou gaussien (voir image 1))

+1 +1 +1 +1 +1
+1 +1 +1 +1 +1
+1 +1 +1 +1 +1
+1 +1 +1 +1 +1
+1 +1 +1 +1 +1

Flou Moyen Précis

+0 +1 +2 +1 +0
+1 +2 +3 +2 +1
+2 +3 +4 +3 +2
+1 +2 +3 +2 +1
+0 +1 +2 +1 +0

Flou Fort Externe

+1 +1 +1 +1 +1
+1 +0 +0 +0 +1
+1 +0 +0 +0 +1
+1 +0 +0 +0 +1
+1 +1 +1 +1 +1

Flou Interne

+0 +0 +1 +0 +0
+0 +1 +0 +1 +0
+1 +0 +0 +0 +1
+0 +1 +0 +1 +0
+0 +0 +1 +0 +0

Flou Alterné

+1 +0 +1 +0 +1
+0 +1 +0 +1 +0
+1 +0 +1 +0 +1
+0 +1 +0 +1 +0
+1 +0 +1 +0 +1

Flou Favorisant Les lignes droites

+1 +1 +1 +1 +1
+2 +2 +2 +2 +2
+3 +3 +3 +3 +3

+4 +4 +4 +4 +4
+5 +5 +5 +5 +5
ou
+1 +2 +3 +4 +5
+1 +2 +3 +4 +5
+1 +2 +3 +4 +5
+1 +2 +3 +4 +5
+1 +2 +3 +4 +5

Matrice de contour laplacien (image mat4)

-1 -1 -1 -1 -1
-1 -1 -1 -1 -1
-1 -1 +24 -1 -1
-1 -1 -1 -1 -1
-1 -1 -1 -1 -1

Matrice de netteté : (image mat2)

-1 -1 -1 -1 -1
-1 -1 -1 -1 -1
-1 -1 +48 -1 -1
-1 -1 -1 -1 -1
-1 -1 -1 -1 -1

Matrice Gradient Nord est

+0 -1 -2 -3 -4
+1 +0 -1 -2 -3
+2 +1 +0 -1 -2
+3 +2 +1 +0 -1
+4 +3 +2 +1 +0

Matrice ombre Nord est (pour les variantes des ombres, respecter le centre =1 et norme = 1)

+0 -1 -2 -3 -4
+1 +0 -1 -2 -3
+2 +1 +1 -1 -2
+3 +2 +1 +0 -1
+4 +3 +2 +1 +0

Matrice ombre Nord est Variante réalisable avec les matrices 5x5 +

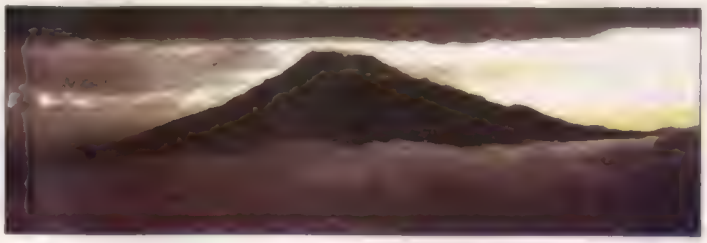
0 -1 -2 -3 -4
+1 -1 -1 -2 -3
+2 +1 +1 -1 -2
+3 +2 +1 +1 -1
+4 +3 +2 +1 +0

Matrice de contour Alterné ou mosaique

-1 +1 -1 +1 -1
+1 -1 +1 -1 +1
-1 +1 +0 +1 -1
+1 -1 +1 -1 +1
-1 +1 -1 +1 -1

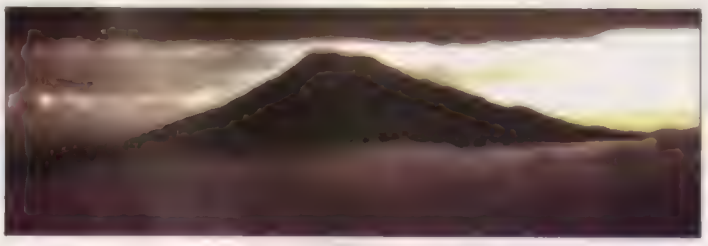
Matrice de net alterné

-1 +1 -1 +1 -1
+1 -1 +1 -1 +1
-1 +1 +1 +1 -1
+1 -1 +1 -1 +1
-1 +1 -1 +1 -1



Matrice super gradient

+0 +0 +0 +0 +0
+1 +1 +1 +1 +1
+2 +2 -48 +2 +2
+3 +3 +3 +3 +3
+4 +4 +4 +4 +4



Matrice collimaçon

+0 +1 +2 +3 +4
-1 +0 +0 +0 +5
-2 +0 +1 +0 +6
-3 +0 +0 +0 +7
-4 -5 -6 -7 +0

Matrice Net Central Externe

-1 -1 -1 -1 -1
-1 +0 +0 +0 -1
-1 +0 +32 +0 -1
-1 +0 +0 +0 -1
-1 -1 -1 -1 -1

Matrice Net Central Interne

+0 +0 -1 +0 +0
+0 -1 +0 -1 +0
-1 +0 +16 +0 -1
+0 -1 +0 -1 +0
+0 +0 -1 +0 +0

Matrice contour Central Externe

-1 -1 -1 -1 -1
-1 +0 +0 +0 -1
-1 +0 +16 +0 -1
-1 +0 +0 +0 -1
-1 -1 -1 -1 -1

Matrice contour Central Interne

+0 +0 -1 +0 +0
+0 -1 +0 -1 +0
-1 +0 +8 +0 -1
+0 -1 +0 -1 +0
+0 +0 -1 +0 +0

Matrice gradient Central Externe

-4 -3 -2 -1 -0
-3 +0 +0 +0 +1
-2 +0 +0 +0 +2
-1 +0 +0 +0 +3
-0 +1 +2 +3 +4

Matrice Gradient Central Interne

+0 +0 -2 +0 +0
+0 -1 +0 -1 +0
+0 +0 +0 +0 -0
+0 +1 +0 +1 +0
+0 +0 +2 +0 +0

Matrice ombre Central Externe

-4 -3 -2 -1 -0
-3 +0 +0 +0 +1
-2 +0 +1 +0 +2
-1 +0 +0 +0 +3
-0 +1 +2 +3 +4

Matrice ombre Central Interne

+0 +0 -2 +0 +0
+0 -1 +0 -1 +0
+0 +0 +1 +0 -0
+0 +1 +0 +1 +0
+0 +0 +2 +0 +0

Matrice Remontante

+1 +1 -1 -1 +4
+3 +2 -3 -2 -3
-2 +3 -2 -3 -4
+4 +4 -1 -4 -4
+2 +0 -3 +0 +31

Florent GONDOUIN

la povomobile

Amis lanceurs de rayons bonjour ! Avant toute chose, j'ai le plaisir de vous annoncer que la version officielle de POV 3 est disponible depuis juillet dernier pour PC, MAC, stations UNIX et AMIGA. Je me suis attaqué à l'adaptation du logiciel sur la plate-forme ATARI ; n'ayant rencontré aucun problème majeur, le logiciel tourne déjà en version ""minimum" sur mon Falcon 030 ; je compte l'améliorer pour le mettre au même niveau d'ergonomie que la version PC ou MAC et vous aurez sans doute le plaisir de le trouver sur la disquette ST-Mag du mois prochain. Sachez déjà que la ""POV Team" a "fait très fort : POV 3 compte deux fois plus de fonctions que son prédécesseur et est aussi rapide que " FTPOV " et que l'auteur de ce dernier a été intégré à l'équipe de développement. La compatibilité avec POV 2.2 est par ailleurs totale.

En attendant je vous propose ce mois-ci d'examiner un exemple de réalisation : une automobile créée uniquement par CSG. Le but est d'obtenir une carrosserie par combinaisons de primitives simples. Je suis parti du listing " CAR.POV ", fourni à titre d'exemple avec POV 2, que j'ai complètement revu. Il Rapelons les deux avantages de la CSG sur le maillage de triangles : gain de place en mémoire et rendu parfait quelle que soit la distance

Réalisation

La forme générale de l'auto est le résultat de l'intersection entre un cylindre et une sphère ; la sphère a simplement été aplatie en hauteur et étirée en largeur et en longueur (figure 1). L'intersection avec le cylindre donne le galbe des ailes de la voiture (figure 2). Pour obtenir la partie abrupte du coffre on opère une intersection supplémentaire avec un plan pratiquement vertical " coupant " l'arrière du véhicule (figure 3).

On obtient la définition suivante :

```
/* On est dans un système de coordonnées avec l'axe des z vertical */
#declare Sphere_Auto =  sphere {
  <0,0,0>, 1
  scale <2.35, 0.705, 1.5275>
  rotate 90.0*z
  translate z*0.5
}

#declare Forme_Auto = intersection {
      object { Sphere_Auto }
      cylinder {
            <0,0,0>, <0,0,1>, 0.9
            scale <1.0, 1.0, 4.7>
            rotate y*90.0
            translate <-2.35, 0.0, 0.5>
      }
      plane { z,0
            rotate <-180.0, -78.7, 180.0>
            translate <-1.2, 0.0, -0.018>
      }
}
```

Arrivé à ce stade, on va couper notre forme par le milieu pour obtenir la partie supérieure et la partie inférieure du véhicule (figure 4). On utilise une intersection avec un même plan horizontal qu'il suffira de retourner de 180 degrés dans le cas de la partie supérieure ; un plan supplémentaire horizontal sert à diminuer la partie inférieure du châssis (pour qu'il ne touche pas le sol !).

```
#declare Plan_Separation =  plane { z, 0 }

#declare Dessus_Int = intersection {
      object { Forme_Auto }
      object { Plan_Separation rotate z*180 translate z*0.5 }  texture
{ Carr_Rouge scale <4.1, 1.8, 1.0>          translate <-1.7, -0.86, 1.06>
      }
}

#declare Dessous_Int = intersection {
      object { Forme_Auto }
      object { Plan_Separation translate z*0.5 }  plane { z,0 rotate
z*180
            translate z*0.235
      }
      texture { Metal_Gris }
}
```

La forme définitive " Dessus_Auto " est obtenue en creusant (par soustraction) la forme de la calandre de la partie supérieure de l'auto (figure 5) :

```
#declare Profil_Calandre = union {
 cylinder { <0,0,1>, <0,0,0>, 1   scale <0.2, 0.05, 1.0>
  rotate <-90.0, 0.0, -90.0>
  translate <1.5, 0.6, 0.6>
 }
 cylinder { <0,0,1>, <0,0,0>, 1   scale <0.2, 0.05, 1.0>
  rotate <-90.0, 0.0, -90.0>
  translate <1.5, -0.6, 0.6>
 }
 box {
  <-1, -1, -1>, <1, 1, 1>
  scale <0.5, 0.6, 0.05>
  translate <2.01, 0.0, 0.6>
 }
 translate -0.01*z
}

#declare Dessus_Auto = difference {
      object { Dessus_Int }
      object { Profil_Calandre          texture { Chrome_Texture }
      }
}
```

De même on évide la partie inférieure pour obtenir les emplacements des plaques d'immatriculation avant et arrière :

```
#declare Vide_Plaque = box { <-1, -1, -1>, <1, 1, 1>      scale <0.26,
0.2, 0.055>
      texture { Metal_Gris }
}

#declare Vide_Plaque_AV = object { Vide_Plaque   rotate 90.0*z
  translate <2.3, 0.0, 0.35>
}

#declare Vide_Plaque_AR = object { Vide_Plaque   rotate -90*z
  translate <-1.4, 0.0, 0.35>
}

#declare Dessous_Auto = difference {
      object { Dessous_Int }
      object { Vide_Plaque_AV }
      object { Vide_Plaque_AR }
}

On réutilise la forme de la calandre et la forme générale pour obtenir
par intersection la calandre en verre
#declare Calandre = intersection {
      object { Forme_Auto }
      object { Profil_Calandre }
      texture { Verre_Calandre }
}
```

On peut maintenant ajouter les plaques d'immatriculation (texture en " image_map "), les quatre roues composées chacune d'un tore pour le pneu et d'un cylindre chromé pour la jante, ainsi que les deux rétroviseurs obtenus par différence entre une sphère étirée et un plan vertical ; le plan étant chromé permet d'obtenir de façon très simple la glace du rétroviseur (figure 6) :

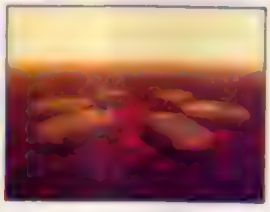
```
#declare Plaque= box { <-1, -1, -1>, <1, 1, 1>      texture {
            Image_Plaque
            scale <2, 2, 0.1>
            rotate 90*z
            translate <-1.0, -1>
      }
      scale <0.26, 0.001, 0.088>
}

#declare Plaque_AV = object { Plaque
      rotate 90.0*z
      translate <2.3, 0.0, 0.38>
}

#declare Plaque_AR = object { Plaque
      rotate -90*z
      translate <-1.278, 0.0, 0.38>
}

#declare Jante = cylinder { <0,0,0>, <0,0,1>, 0.2   scale <1.0, 1.0, 0.05>
  rotate z*90.0
  texture { Chrome_Texture }
}

#declare Pneu = torus { 0.2, 0.1
      texture { Pneus }
}

#declare Roue = union {
```

```
        object { Jante }
        object { Pneu }
}

#declare Roue_AVG = object { Roue translate <1.5, 0.8, 0.3> }
#declare Roue_AVD = object { Roue translate <1.5, -0.8, 0.3> }
#declare Roue_ARG = object { Roue translate <-0.7, 0.8, 0.3> }
#declare Roue_ARD = object { Roue translate <-0.7, -0.8, 0.3> }

#declare Retro = difference {
        sphere { <0,0,0>, 1
                texture { Rouge }
                scale <0.2, 0.05, 0.05>
        }
        box { <-1, -1, -1>, <1, 1, 1>
                texture { Chrome_Texture }
                scale <0.1, 0.1, 0.05>
                translate -0.1*x
        }
}

#declare Retro_G = object { Retro translate <1.0, 0.9, 0.9> }
#declare Retro_D = object { Retro translate <1.0, -0.9, 0.9> }
#declare Auto = union {         object { Dessous_Auto }
        object { Calandre translate x*0.01 }
        object { Plaque_AV }
        object { Plaque_AR }
        object { Roue_AVG }
        object { Roue_AVD }
        object { Roue_ARG }
        object { Roue_ARD }
        object { Retro_D }
        object { Retro_G }
}
```

Voilà ! la voiture est complète il reste à utiliser l'astuce d'une texture en " material_map " pour la carrosserie permettant d'obtenir le dessin des vitres, les feux arrières et une superbe peinture rouge métallisé : l'aspect de la peinture métallisée a été obtenu par le paramètre " brilliance 4.0" dont je vous entretenais le mois dernier ; le paramètre " metallic " indique que les reflets seront de la couleur de la peinture (rouge) et non de la couleur de la lumière.

```
#declare Carr_Rouge = texture {
        material_map { gif "AUTO_MAP.GIF"
        map_type 0 } Plan
}
//
// Seule texture
        texture { // Peinture
                pigment { color rgb<1.0,0.0> }
                finish {
                        diffuse 0.8
                        phong 0.8
                        reflection 0.2
                        specular 1.0 roughness 0.001
                        brilliance 4.0
                        metallic
                }
        }
}
```

à bientot.



Philippe Lafargue
E-Mail : 10136.1703@CompuserveCom

Les Aventures de MOKTAR

Toujours plus d'action pour votre ST !

ST Disquettes avec MOKTAR

16 niveaux, 40 monstres différents et des centaines de pièges !
Un Hit des jeux de plate-forme.

Par correspondance uniquement,
64 F
auprès de
PRESSIMAGE, Hors-Séries,
5/7 rue Raspail
93100 MONTREUIL

Nom:.....
Prénom:.....
Adresse:.....
CP:..... VILLE:.....
STM110

❑ ST Disquettes / MOKTAR
64 F + 15 F de port soit 79 F.

Reglement uniquement par Chèque ou Mandat libellé à l'ordre de PRESSIMAGE

communication

spécialiste : Hervé PIEDVACHE

WEB SPACE arrive !

Nous avons eu [illegible] WEB SPACE mais il faut bien dire que [illegible] quelques bugs qui font qu'on a préféré [illegible] mois avant d'en faire le test. Rendez vous [illegible] prochain.

se connecter à Internet (4)

UUCP une autre façon de voir Internet ...

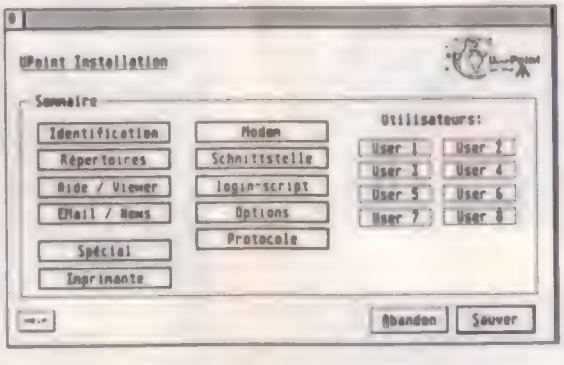
Les initiales UUCP signifient Unix to Unix CoPy, ce procédé a été utilisé durant de nombreuses années pour simplifier la transmission de paquets (messages, et fichiers) entre machines Unix au travers d'Internet. Aujourd'hui ce procédé est quelque peu en désuétude devant l'avancée des nouveaux outils de la micro informatique, mais il procure encore bien des avantages, et saura peut-être répondre aux besoins de certaines personnes.

Présentation

La connexion UUCP permet de télécharger depuis un site distant, sur lequel vous êtes en compte, des fichiers qui correspondent à vos messages reçus ou à des Newsgroups, pour lecture en local. Dans le cas qui va suivre, pour nos machines, la transmission va s'opérer au travers d'une ligne téléphonique RTC classique et d'un bon vieux modem. Il est tout à fait envisageable de réaliser ceci par le biais d'un TT030 connecté sur un réseau Unix, via une liaison Ethernet, mais je ne pense pas que ce cas de figure représente vraiment de l'intérêt pour la majorité du lectorat.

Naturellement, via UUCP, vous pouvez également transférer dans l'autre sens les messages que vous avez saisis en Off Line et vos contributions aux différents Newsgroups choisis. Il n'y a donc pas d'interactivité entre l'ordinateur distant et le vôtre. La connexion entre les deux sites ne dure que l'instant du transfert d'information. Tout se passe ensuite en local.

L'énorme avantage d'une liaison UUCP va donc être d'avoir des frais de téléphone assez faible, sauf si bien sûr, vous vous êtes abonné à un nombre conséquent de Newsgroups, ou si une personne vous a transmis un message de plus d'un mégaoctet sans vous prévenir. De plus, la connexion UUCP classique permet de gérer facilement un panel d'utilisateurs liés à une plate-forme d'accès. Ainsi,



à l'inverse d'un provider classique qui vous donnera une adresse définitive pour accéder au Net, l'accès UUCP donne un Domain, qui permet à plusieurs personnes d'utiliser un même accès avec des adresses que l'on pourra créer à sa guise. Tout naturellement, le provider classique facturera plus cher ce type d'accès, et peu d'entre eux proposent cette solution, mais il existe des associations d'utilisateurs Usenet qui privilégient de ce mode d'accès pour des abonnements annuels aux environs de 300 F !

En revanche, l'inconvénient majeur résidera dans une certaine frustration à utiliser Internet de façon totalement déconnectée, sans avoir vraiment l'impression de faire partie de la communauté. D'autre part, il n'est pas possible d'accéder à d'autres services que l'Email et les Newsgroups par ce biais. Mis à part par l'envoi de commandes d'interrogation via E-mail, comme cela est possible pour Gopher par exemple.

Enfin, dans la majorité des cas, l'installation des logiciels clients n'est pas toujours évidente et requiert parfois une dose de connaissances Unix. C'est le cas, par exemple, d'un package comme Hermes sur nos machines, qui n'est pas ce qu'on appelle un vrai plaisir à configurer ...

UPoint : la solution

Tout n'est pas noir, et si d'aventure un certain nombre d'entre vous ne voyait d'intérêt en Internet que dans la possibilité d'avoir une boite aux lettres internationale, facile et rapide d'accès, on peut dire que la liaison UUCP répond parfaitement à la demande.

De plus et oh miracle, il existe une solution clef-en-main, tout à fait satisfaisante tant au niveau configuration, qu'au niveau puissance d'utilisation, au travers du logiciel Upoint.

Upoint est un produit d'origine allemande, c'est un shareware tout à fait utilisable dans la version allégée, appelée Upoint Light, il vous permettra la connexion UUCP pour un seul et unique utilisateur et quelques options de tri &

d'exploitation des documents MIME (format multimédia des messages d'Internet). La version complète comble tout naturellement ces manques et permet un accès multi-users particulièrement intéressant, pour un prix avoisinant les 350 F.

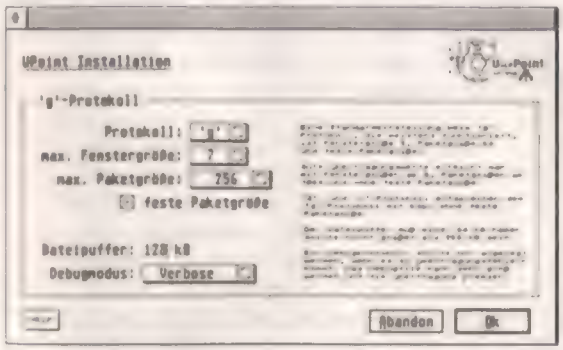
Upoint, est complètement interfacé sous GEM, ce qui lui donne une souplesse sans égale sur ce type d'activité, tant pour le configurer, que dans son utilisation quotidienne.

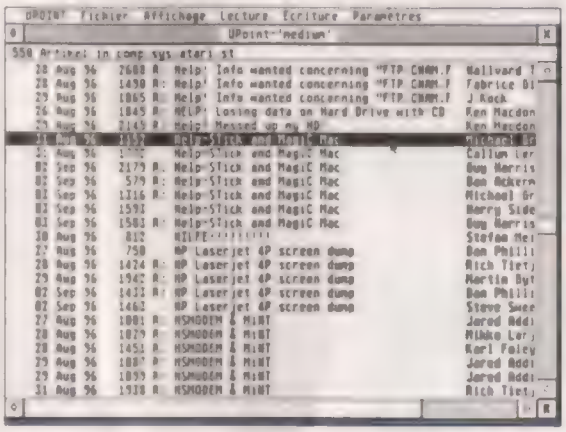
Upoint à la loupe

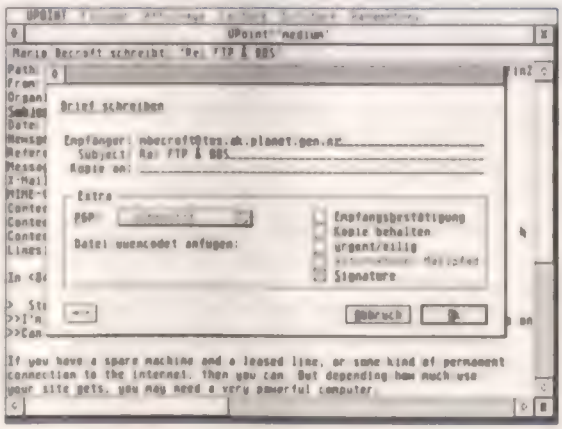
Upoint s'installe tout seul sur votre disque dur. Il va organiser son répertoire de travail de façon propre, incluant dans le package tous les outils nécessaire à une parfaite utilisation UUCP. Les compresseurs/décompresseurs de données compatibles Unix sont présents et seront utilisés de façon complètement transparente.

Le paramétrage sous GEM est un vrai régal. Vous pourrez ainsi définir votre identification avec le site hôte, vos répertoires de travail, assigner des viewers externes pour visualiser des images ou des animations, mais aussi configurer votre imprimante, votre modem quelle qu'en soit la machine, et l'accélérateur de port série utilisé (HSMODEM, FastSerial etc.). Vous devrez également prévoir un login-script simplifié, et définir les protocoles de transfert à utiliser, le tout au travers de choix simples et vraiment pratiques. Enfin chaque utilisateur pourra définir son répertoire de travail et son identification sur le réseau. C'est simple, clair et rapide comme tout, pour être prêt à conquérir la liaison UUCP en quelques minutes.

Une fois le logiciel activé, vous avez accès à la liste des Newsgroups auxquelles vous vous serez abonné. Le nom de chaque News est précédé par le nombre de messages contenus. Durant l'installation, vous aurez précisé la durée de vie des messages sur votre disque dur, en jour de stokkage. Vous pourrez donc appeler de façon complètement automatisée votre site distant, récupérer les paquets de messages, la décompression se lancera automatiquement, les nouveaux messages apparaissent dans la liste en surligné. Reste à compulser votre base, que vous pourrez trier selon de nombreux critères, comme le sujet, la date, l'auteur, ou encore la taille des messages. Vous pourrez ne visualiser que les nouveaux messages du jour, ou ceux que vous n'avez pas lus, bref un large choix pour vous faciliter la lecture. Tout naturellement, il vous sera possible d'imprimer, ou de sauvegarder les messages. Si ces derniers comportent des fichiers UUencodés, ils seront automatique convertis durant la sauvegarde, ou plus simplement visualisés







si il s'agit d'une image par exemple. Upoint gère de façon étendue la base de vos messages, ainsi l'encriptage fait partie intégrante du produit qui saura parfaitement gérer les clefs PGP, ou de simple ROT13, en émission comme en réception.

Des fonctions de recherche sont tout naturellement disponibles pour rechercher un thème, ou un sujet dans votre base de messages.

L'Email, les Newsgroups deviennent donc à votre porté. Répondre, commenter, ou transmettre un message à un tiers, tout est prévu d'un point de vue pratique. Vous pourrez bien sûr avoir accès à tout moment à un annuaire complet de vos contacts, actionner des flags, de copie, d'urgence etc. pour chaque message transmit, incluse de façon automatique une signature en fin de vos messages. Signature qui pourra parfaitement être différente pour l'Email ou pour les Newsgroup. Upoint gère en plus, parfaitement, les polices SpeedoGDOS et compatibles pour vous permettre de visualiser les documents dans la police qui vous convient le mieux.

Enfin, pour la partie éditeur de texte, et pour votre plus grand confort, Upoint a choisi l'option vous permettant de travailler avec l'éditeur de votre choix, et d'ainsi ne pas changer vos habitudes. Si comme moi, vous êtes accroc avec l'éditeur du Pure-C, cela ne pause pas le moindre problème.

Conclusion

Upoint c'est une autre vue d'Internet, par un accès moins médiatisé, si l'on peut dire, mais qui a de sacrés bon côtés, comme l'assurance d'une communication courte et rapide. De plus on peut dire qu'Upoint est un produit parfaitement adapté qui répond sans faille aucune aux demandes de l'utilisateur. Un bon produit qui est toujours en développement, que vous pourrez vous procurer sur TheBBS en région parisienne, et PARX-BBS sur Laval, service sur lesquels l'auteur alimente les mise à jour de façon régulière. Pour le reste si vous avez accès au net par d'autres moyens, le package est régulièrement mis à jour sur des sites FTP allemand. Le mois prochain nous nous pencherons sur un nouveau pack Internet appelé OASIS qui commence à prendre une certaine stabilité, et dont il va être temps de vous parler. N'hésitez pas à faire parvenir vos remarques et autres suggestions à la rédaction d'STMAG, ou sur le Net directement à mon adresse : herve@parx.frmug.fr.net.

Hervé PIEDVACHE

le language html (5)

Petits détails

Pas de nouvelles notions développées ce mois-ci. En revanche de nombreux compléments aux articles des mois précédents. Vous allez donc pouvoir peaufiner vos pages, les régler précisément.

DESOLE

Cet article commence par un énorme mea culpa. L'explication COLSPAN et ROWSPAN proposée le mois dernier était complètement fausse. Ayant rédigé cet article durant les vacances, j'étais démuni de la documentation de référence HTML 3.2 créée par le consortium W3 (les créateurs du Web), complète (et en anglais) dans laquelle je vérifie la syntaxe exacte des instructions mises en oeuvre dans cette série d'articles. Cette documentation est accessible par le Web sous forme HTML à l'adresse suivante : http://www.w3.org. Nous allons maintenant terminer la description des contrôles applicables à un tableau.

LA FIN DES TABLEAUX

Commençons par le moyen de mettre de l'espace entre les cellules, afin de corriger d'office nos erreurs du mois dernier. Pour augmenter l'espace entre les cadres des différentes cellules, on utilise CELLSPACING, tandis que pour augmenter l'espace entre le contenu des cellules et le cadre qui les entoure, on utilise CELLPADDING. Il est aussi possible d'épaissir le cadre qui entoure la table avec BORDER. Attention, avec BORDER=10, le cadre global de la table sera 10 fois plus épais que normalement mais le cadre de chacune des cellules reste à son épaisseur normale (1 pixel). En revanche, BORDER=0 fait disparaître non seulement le cadre global mais aussi le cadre de chaque cellule. Enfin WIDTH peut aussi être utilisé pour définir la largeur de la table. Ces paramètres doivent être intégrés à la balise TABLE, ce qui donne par exemple ‹TABLE BORDER=5 CELLSPACING=5 CELLPADDING=10 WIDTH=70%›, ici WIDTH est exprimé en pourcentage, cette méthode est décrite plus loin dans cet article.

Après avoir passé en revue tous les paramètres de la balise TABLE, voyons ceux associés aux balises TD et TH. Comme ‹TH› est équivalent à ‹TD›‹B›‹CENTER› (cela a été expliqué le mois dernier), les paramètres associés ont exactement le même effet qu'ils soient appliqués à TD ou à TR. COLSPAN permet de regrouper plusieurs cellules sur une même ligne pour n'en former qu'une seule. Quant à ROWSPAN, il permet de regrouper plusieurs cellules sur une même colonne de la même façon. Un exemple commenté permettra d'expliquer facilement leur mise en oeuvre qui nécessite quelques précautions. Des repères, façon tableur, serviront de texte de remplissage.

```
‹TABLE›
‹TR›
‹TD›A1‹/TD›
‹TD›A2‹/TD›
‹TD›A3‹/TD›
‹/TR›
‹TR›
‹TD COLSPAN=2›B1&B2‹/TD›
‹TD›B3‹/TD›
‹/TR›
‹TR›
‹TD ROWSPAN=2›C1&D1‹/TD›
‹TD›C2‹/TD›
‹TD›C3‹/TD›
‹/TR›
‹TR›
‹TD›D2‹/TD›
‹TD›D3‹/TD›
‹/TR›
‹/TABLE›
```

Il s'agit d'un tableau composé de 4 lignes et 3 colonnes. La première ligne est classique, est composée de trois cellules (A1, A2 et A3). Dès la seconde ligne, cela se gate, la première cellule inclut COLSPAN=2, donc elle occupe la place de 2 cellules (B1 et B2). Il ne reste donc plus de la place que pour une cellule, et c'est pour cela que cette deuxième ligne ne contient que 2 ‹TD›, le premier comptant double, cela en fait bien 3 au total. La troisième ligne contient une cellule dotée d'un ROWSPAN, comme il s'agit d'un groupement vertical, cela ne perturbe pas l'organisation de la ligne qui est donc bien dotée de 3 ‹TD›, un pour chaque colonne. Là où cela se gâte, c'est pour la dernière ligne, elle ne contient que 2 cellules : D2 et D3, où est donc passée D1 ? En fait la cellule D1 a été "consommée" par la cellule placée au-dessus d'elle, cette dernière ayant ROWSPAN=2, elle a effectué un regroupement vertical de 2 cellules, pour ce faire, ce sont les cellules placées plus bas qui sont utilisées.

Rien ne vous empêche d'user et abuser de COLSPAN et ROWSPAN pour donner des formes tarabiscotées à vos tables. Vous pouvez cumuler les deux paramètres pour une même cellule, cela augmentera sa dimension dans les deux sens. Si vous peinez à obtenir la répartition souhaitée, remplacez provisoirement le contenu de la table par des repères de

tableur comme dans l'exemple, cela simplifie grandement la mise au point.

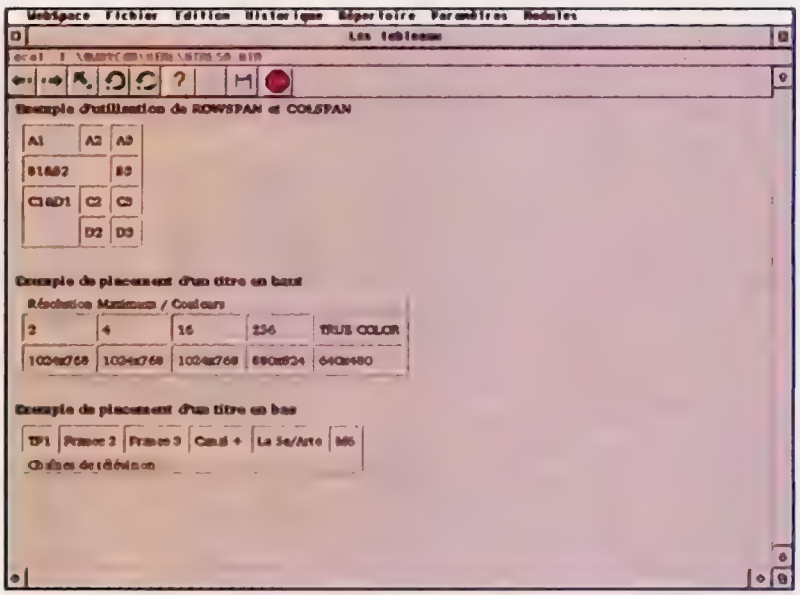
CHOISIR SON UNITE

Depuis le début de cette série, nous avons décrit des paramètres tels que WIDTH, HEIGHT, BORDER, CELLPADDING, CELLSPACING... Ces paramètres nécessitent une valeur numérique placée après le "=". Nous l'avons toujours exprimé en pixels, mais il est possible d'utiliser d'autres unités. En HTML, il est possible de fixer les dimensions d'une image par WIDTH et HEIGHT, ‹IMG SRC="image1.gif" WIDTH=100 HEIGHT=80› imposera à image1.gif d'être redimensionnée à 100 par 80 pixels pour être affichée. Si l'on veut afficher cette image à la moitié de sa taille réelle, cela nécessite d'ouvrir un visualiseur d'images pour en connaître la taille, puis de se livrer à un petit calcul, et si l'on vient à changer d'image, les calculs sont à refaire, si les proportions de l'image changent, elle sera déformée. Pour éviter cela, il suffit de spécifier le redimensionnement en pourcentage ‹IMG SRC="image1.gif" WIDTH=50% HEIGHT=50%› (curieusement, Netscape 2.02 n'interprète pas correctement cette directive, pourtant la version 2.02 n'est pas une béta-version). Appliqué à la balise HR, cela permet de placer des séparateurs de texte différents, ‹HR WIDTH=50%› ne trace le trait que sur la moitié de la surface de l'écran (et le centre pour des raisons esthétiques).

La largeur des colonnes d'un tableau peut aussi être définie individuellement par WIDTH. Pour que cette largeur soit prise en compte, il est nécessaire de la fixer pour toutes les cellules d'une même colonne. WIDTH peut être spécifiée en pixels, en pourcentages ou en "fois". Un petit exemple permettra de mieux comprendre cette méthode.

```
‹TABLE›
‹TR›
‹TD WIDTH=1*›A1‹/TD›
‹TD WIDTH=3*›A2‹/TD›
‹/TR›
‹TR›
‹TD WIDTH=1*›B1‹/TD›
‹TD WIDTH=3*›B2‹/TD›
‹/TR›
‹/TABLE›
```

Comme il faut définir la largeur dans toutes les cellules d'une colonne dont on veut imposer la largeur, WIDTH est répété à chaque ligne. Cette méthode est particulièrement redondante, puisque pour assurer la cohérence de la table, les valeurs placées après WIDTH doivent être identiques pour chaque cellule d'une même colonne. Ici, les largeurs ne sont définies ni en pixels, ni en pourcentages, mais en "fois". Ce sont les proportions des colonnes entre-elles qui seront prises en compte. Cela fonctionne un peu comme un découpage de gâteau. Dans l'exemple, la première colonne reçoit une part de la largeur, tandis que l'autre en reçoit 3 parts. Pour calculer son affichage, le browser fait le total des parts puis en déduit la proportion de chacun. Ici, il y a 4 parts au total, si l'affichage s'effectue sur 800 pixels de large, la première colonne occupera 1/4 de l'affichage, soit 25% ou 200 pixels, la seconde colonne occupera 3/4 de l'affichage, soit 75% ou 600 pixels.



Il n'est pas nécessaire de fixer la taille de toutes les colonnes, celles restées libres verront leur taille déterminée selon le bon vouloir du browser. Cependant, une détermination de la largeur par parts n'a de sens qu'à partir de deux colonnes utilisant cette méthode. Il est par ailleurs possible de panacher pixels, pourcentages et parts. Dans ce cas les colonnes en pixels et pourcentages sont directement fixées, puis les colonnes déterminées par parts se partagent les restes (veillez à laisser des restes, on ne sait jamais ce que fait un browser dans des situations illogiques). Bien entendu, rien ne vous empêche de ne pas utiliser WIDTH et laisser le browser choisir lui-même la taille des colonnes, mais l'affichage de votre page dépendra alors complètement des algorithmes de répartition, ceux-ci variant grandement d'un browser à un autre. C'est l'aspect général de votre page qui risque d'être mis en péril.

L'ENCRAGE DU TEXTE

Il est possible de placer des liens hypertexte à l'intérieur d'une même page HTML. Le fait de cliquer sur un lien provoque alors un saut vers un autre endroit de la page. La syntaxe du lien hypertexte devient alors ‹A HREF="#note1"›. Le point d'arrivée dans le texte doit bien entendu être signalé par ‹A NAME="note1"›. Cette méthode est particulièrement utile pour gérer des notes de bas de page, mais dans le cas d'un gros document contenant un texte complet, cela permet de gérer un index ou un sommaire. Voici une syntaxe plus sophistiquée <AHREF="liens/liste.htm#ftp">, ici on peut supposer que ce lien permet d'accéder à la page contenant des liens vers d'autres sites internet, l'ancrage permettant de se placer d'office sur la partie de cette liste correspondant aux serveurs ftp (protocole de transfert de fichiers).

DEJA FINI

J'aurais souhaité vous faire encore découvrir ce mois-ci l'usage d'urls autres que de type http, le placement des images, la manipulation des fontes et la coloration du texte, mais je n'ai déjà plus de place. Ce sera donc pour le mois prochain... A moins que je vous parle de ces fameuses frames (HTML 3.2), puisqu'elles vont bientôt être affichables sur Atari.

Pascal BARLIER

P.A.O.

spécialiste : Patrick BONNET

DIGITAL ARTS : ca bouge !

La distribution de DIGITAL ARTS change de main. En effet Gunther KREIDL, de plus en plus lassé par la vente, retourne à ses amours, l'écriture, laissant à Lucien FREISCH le soin de distribuer les produits D.A. Les afficionados ne peuvent qu'apprécier une telle nouvelle sachant le mal qu'ils pouvaient avoir à se procurer ces superbes logiciels. Que ceux qui en désirent téléphonent à APPLICATIONS SYSTEMES FRANCE. Il saurront se diriger vers les importateurs de DA'S PICTURE et DA'S LAYOUT. Et puis les moins en auront la chance de les voir à l'ATARI MESSE, car Gunther avait boudé le ProfOS l'an passé faute de temps disponible.

A noter qu'une version de DA'S LAYOUT 2.2 vient de sortir. Jean Pierre GUERIN nous promet un article sur ce dernier pour bientot.

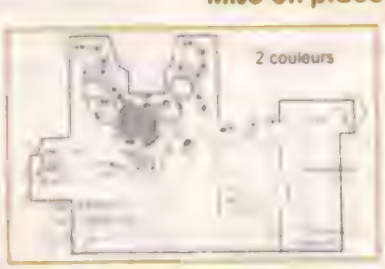
GdM

la chaine d'impression (2)

Lorsque vous désirez imprimer des cartes de visite, des faire-part, des plaquettes de présentation ou même savoir comment se fabrique ST MAGAZINE, cet article est fait pour vous. Nous allons donc cette fois expliquer toutes les phases de l'impression offset, représentant désormais 70% des cas de l'impression traditionnelle sur papier.

Le film

Un film n'est en fait qu'un simple transparent imprimé avec une encre/toner très opaque. La première étape consiste donc à donner à votre imprimeur un original, normalement un film, haute résolution en mode miroir (imprimé à l'envers), ou bien un original sur papier pour qu'il puisse le photographier et le transposer sur film. Il faut bien savoir que la deuxième méthode est beaucoup moins précise mais conviens parfaitement lorsqu'il n'y a aucune trame sur l'original. L'idéal est quand même un film en 1200 DPI pour une couleur et 2 400 pour deux couleurs et plus. Vous devez posséder un film par couleur et par document, quelque fois on peut même vous demander plusieurs films d'un même document si le tirage s'effectue en grande série, pour placer le même document sur une même grande feuille qui sera ensuite coupée en deux.



La plaque

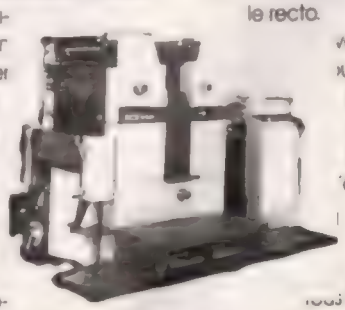
D'après ce film il faut réaliser une plaque de métal qui servira en machine pour imprimer les feuilles. Cette plaque sera tout d'abord insolée par des lampes a ultraviolet en plaçant le film sur la plaque du côté de la face sensible. Les temps d'insolations varient entre 1 et 2 minutes suivant la qualité du film or peut par exemple, se passer d'un film réalisé par un flashé en imprimant en mode miroir directement sur un calque (tous les imprimeurs ne l'acceptent pas forcément)

Un fois la plaque insolée il faut comme pour une photo la révéler avec un produit spécial. En cas d'erreur on peut effacer avec un marker spécialement conçu pour plaque offset toutes les poussières qui se sont déposées lors de l'insolation. Il y a donc plusieurs possibilités pour rectifier vos erreurs : on peut gratter les films avec un cutter, ou bien effacer avec un effaçeur sur la plaque. Néanmoins on ne peut rien faire dès qu'il y a des trames de fond (si on gratte ou si l'on efface, la trame disparait aussi).

Il faut une plaque par film, et donc une plaque par couleur, (donc 4 pour une quadri)

Mise en place sur la machine

Il faut placer la plaque sur la machine de façon précise puisque la marge d'erreur d'impression sur le papier est de quelques millimètres horizontalement et verticalement. Ainsi pour du recto verso, il faut tout d'abord imprimer le recto au milieu de la feuille (dont le format est toujours supérieur au format définitif) puis le verso en calant bien la machine de façon, bien sûr que l'impression au verso de la feuille soit au même endroit que le recto.



ver tous les jaune, laver, et enfin us les noirs. D'autre part pour imprimer plusieurs couleurs, en quadri par exemple, il faut tout d'abord imprimer dans ordre tous les cyans, laver la machine puisque l'on change d'encre, imprimer tous les magentas, laver, les jaunes, laver, et enfin tous les noirs. Pour chaque couleur, il faut que les couleurs se juxtaposent très précisément. Cela est facilité grâce à des repères placés autour du document que l'on appelle " hirondelle "

L'encre

Il existe différents types d'encres qui permettent à l'imprimeur de mieux contrôler son impression, ainsi il peut choisir une encre qui sèche vite ou lentement. L'avantage d'une encre qui sèche lentement est que l'on peut laver la machine quelques heures, quelque fois quelques jours, après l'impression, permettant ainsi d'imprimer quatre fois, avec la même encre, sans laver la machine. Quand on sait que le lavage peut durer jusqu'à une demi-heure. L'avantage d'une encre qui sèche vite : on peut directement couper au massicot les feuilles fraichement imprimées sans faire baver les feuilles entre elle impossible avec une encre qui sèche lentement.

Un imprimeur se sert principalement du noir, puis des 3 couleurs primaires, puis des couleurs Pantone (ton direct). L'utilisation de couleurs métallisées est beaucoup plus rare... Toutes ces couleurs sont miscibles entre elles et

réalisent des tons directs. A l'opposé, la quadrichromie recompose toutes les couleurs grâces aux tramages des 4 couleurs primaire (cyan, jaune, magenta et noir)...

Il existe en fait plein des types d'encres comme des encres couvrantes, des encres à gratter odorantes, fluorescentes, phosphorescentes, résistantes à l'eau et au soleil. Mais ne sont utilisées que très rarement 85 % Des impressions sont faites à partir du noir et des couleurs primaires. La couleur la plus souvent demandée est le bleu dans les travaux de ville (carte de visite, papier a lettre et enveloppe). Si vous voulez faire preuve d'originalité : choisissez un vert ou un rouge, peu utilisé, en fait, dans les travaux de ville...

Papier

Le choix du papier est important, et si votre imprimeur vous influence pour un certain type de papier, c'est sans doute parce qu'il le possède déjà en stock et faisait partie d'une autre commande plus importante. Il peut s'agir aussi de découpe d'autres travaux, surtout pour les impressions en petit format. S'il insiste, demandez une réduction... De toute façon, plus l'imprimeur est une entreprise de petite taille, plus sa politique sera d'être souple avec le client, n'hésitez pas a discuter les prix.

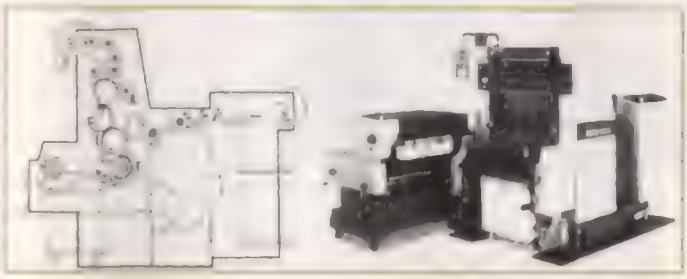
D'autre part, il faut savoir que sur un grand volume d'impression le papier n'excède jamais les 30% du prix total. Sur une quadrichromie le prix du papier est très faible en pourcentage. Il y a donc peu de différences entre un papier 250g ou un 135 g en Couché brillant ou mat (le couché brillant est même souvent moins cher).

Le poids du papier, et donc sa rigidité et son épaisseur, s'exprime en gramme. Lorsque l'on parle d'un 80g, il s'agit de 80 grammes pour 1 mètre carré. En fait il peut y avoir certain papier de fort grammage (250g) moins épais que d'autre pour un poids identique, notamment à cause d'une couche de pelliculage spécifique... D'autre part on considère que l'encre pèse 4 g par mètre carré.

Le coût d'une impression.

Les prix tendent toujours à descendre, mais il faut savoir que plus le prix est bas, moins le travail sera soigné... Ce qui coûte le plus cher, c'est la main-d'oeuvre et les crédits pour les machines offset. Une machine offset professionnelle coûte au minimum 400 000 F pour un format avoisinant les A3, en une couleur et peux monter très haut (plusieurs centaines de millions de francs pour les monstres à 8 ou 9 couleurs simultanés Recto/verso en grand format). La majorité des petits imprimeurs possèdent des machines de 1 ou 2 couleurs et quelque fois 4 pour les plus importants.

Le coût en matière première est donc souvent faible, pour prendre l'exemple d'un



imprimeur parisien, un film coûte : 50 F, une plaque : 10 francs, le révélateur : 1 francs par plaque, et l'encre 90 F par kilo (à 4 quatre grammes par feuille de 1 mètre carré cela va vite, donc 250 g d'encre pour 1 000 A4, avec 0,25 g d'encre par A4), le papier 8 Francs le kilo pour du papier en moyen de gamme (un A4 80g, pèse 5g). Ce qui coûte cher c'est le temps que l'imprimeur va passer à caler la plaque. On compte généralement 250 F pour le calage d'une plaque (donc 4x250 F pour une quadri), c'est surtout pour cette raison que le prix augmente vite avec le nombre de couleurs et descend avec le nombre d'exemplaires : une fois que la machine est lancée, 1 000 ou 2 000 exemplaires de plus n'ont qu'une très faible influence sur le prix de l'impression. Quelque fois le prix varie que d'une dizaine de francs pour une centaine d'exemplaires de plus.

Récapitulatif général

-Acquisition des documents texte/photo (scan, saisie).
-Traitement sur ordinateur (mise ne page).
-Flashage (impression sur film).
-Insolation sur plaque.
-révélation de la plaque.
-calage de la machine.
-impression des feuilles.
-coupe des feuilles au format désiré.
-agrafage/numérotage perforation/pliage/collage/rainage...

De toute façon, l'imprimeur est censé imprimer 10% de plus pour pallier aux défauts éventuels, lors de l'impression et de l'éventuel façonnage. Il n'est pas rare pour un imprimeur de recommencer deux fois une impression sans même que vous le sachiez pour diverses raisons : encre trop faible, problème au pliage... Les qualités de l'imprimeur sont principalement le souci de la perfection, et une très grande vigilance. On ne peut laisser une machine seule, il faut sans arrêt surveiller la force de l'encrage, le calage, le papier... Les paramètres " erreurs " sont nombreux et les pièges aussi : pour une quadri, si l'on travaille sur une machine a une couleur, il faut bien faire attention a ne pas trop charger une couleur par rapport à une autre, surtout que le visuel final se fera lorsque les quatre couleurs seront réunies, le visuel est donc très difficile.

Les différents types d'impression :

L'impression offset :

Une des trois principales méthodes d'impression. Le procédé d'impression offset est une impression à plat qui utilise des plaques montées sur des cylindres et des rouleaux en caoutchouc appelés blanchet. L'encre circule entre ces deux rouleaux pour enfin se transférer sur le papier. Il existe aussi l'impression offset à sec sans que l'eau n'intervienne.

L'impression héliogravure

Réservée au fort tirage, l'héliogravure utilise la méthode d'impression par des creux ainsi que des encres liquides. Cette méthode est surtout utilisée en rotative à très fort tirage en donnant la même qualité que l'offset.

La sérigraphie :

Méthode utilisant un écran synthétique (auparavant de la soie) qui a été auparavant insolé aux ultraviolets pour reproduire le motif désiré, les trames sont à éviter. L'encre ne passe en fait qu'à travers les pores de l'écran non bouchés pour se déposer sur le support (bois, cuir, métal tissu, carton, plastique, bâche, calicot, banderoles..) Cette impression à plat reste encore marginale mais nécessaire pour des supports d'impression "exotique" (N.D.L.R. Il n'y a pas que le support. Il y a aussi la qualité incomparable de densité des couleurs, notamment du noir et il arrive régulièrement de choisir ce type d'impression pour un en-tête en raison de cette densité ou certains tirages d'oeuvres d'auteurs de bande dessinée. Ludovic TRIHANT étant un sérigraphieur en ce domaine très connu).

La lithographie

La matrice est une une pierre de calcaire gravée de façon très fine en creux. La lithographie est réalisée par la pression de la pierre et du support, entre laquelle serpente l'encre. Cette méthode d'impression très coûteuse est utilisée pour les oeuvres d'art principalement (abréviation : une litho...)

Florent GONDOUIN

DEMOS

spécialiste : Frédéric THIRARD

service démos

N'oubliez pas le service démos que j'ai lancé le mois dernier : demandez la liste des démos disponibles par courrier en joignant votre adresse et timbre pour la réponse ou commandez vos démos à partir de la même adresse pour 15 F la disquette (disquette, enveloppe et timbre compris).

Thirard Frédéric - Service démos
35 chemin des Bateliers
95610 Eragny sur Oise

un été démoniaque

Ce mois-ci vous aurez droit au compte rendu de la Gigafun. Mais ce n'est rien comparé à ce qui vous attend le mois prochain : le compte rendu complet de la Place to Be IV qui s'est déroulée à Mont-de-Marsan, et à laquelle votre serviteur était présent. Il devrait y avoir plus de pages pour l'occasion mais gardons le suspens pour le mois prochain, car il y a pas mal de tests ce mois-ci, et une excellente interview de Flan, le célèbre graphiste.

C'EST LA RENTREE

Et oui, c'est la rentrée, mais comme il y a eu de nombreuses Coding Parties pendant les vacances, il y a beaucoup de choses à dire. On va commencer avec les démos du NAS (j'ai enfin un Falcon) et le compte rendu de la Gigafun 96 ainsi que le test des démos qui y ont été présentées. Et puis aussi la (grosse) cerise sur le gâteau : l'interview du graphiste Flan (qui a d'ailleurs terminé premier au concours graphisme de la Gigafun, et dont le graphe s'offre à vos yeux dans ces pages).

NAS 96

Faute de Falcon, je n'avais pas pu vous parler des démos du NAS dans le précédent numéro, puisque j'ai à nouveau un Falcon, j'ai pu jeter un oeil sur ces fameuses démos.

Malheureusement, je n'ai pas pu visionner toutes les démos, en effet les fichiers disponibles sur tous les sites ftp sont corrompus, il semble qu'il y ait eu un problème lors du swapping de certaines démos...

Voici quand même quelques mots sur celles que j'ai pu tester.

Tout d'abord la première : la fameuse Bugs From Outer Space du groupe Impulse (première place au NAS 96), dont une preview avait circulé. Cette fois-ci c'est une version finalisée qui est disponible, quoi-

Le graph de Tenshu pas très réjouissant, mais très beau !

qu'elle semble planter à la fin... La musique de cette démo est assez sympa, et la synchro image/son est assez bonne.

Beaucoup de choses dans cette démo, notamment un peu de 3D, rapide mais pas impressionnante, du fire (un peu timide tout de même). Signalons également quelques images fixes raytracées superbes, qui servent de fond à certaines animations. On trouve également dans cette démo un classique rotozoom, suivi d'un écran ou l'on peut voir un Falcon en 3D. Sur l'écran du petit Falcon 3D apparait alors le bureau, puis une sorte de rotozoom, qui viendra finalement envahir tout l'écran, un effet sympathique et original.

En résumé, une démo assez longue, avec beaucoup d'effets, mais un certain manque de design : les effets se suivent les uns après les autres, mais cette démo aurait gagné à être plus cohérente.

Poursuivons avec la ICEver du groupe ICE (deuxième place au NAS 96), cette démo est assez courte, et il faut bien avouer que la musique n'est pas géniale. Au programme tout de même : des objets en textures mappées très bien faits, même s'ils sont un peu lents ; et surtout un tunnel assez beau. On retiendra de cette démo le design sympathique, malgré un cruel manque d'effet.

Enfin la seule autre démo que j'ai pu tester est la RGB Reine du groupe New Beat Development. L'unique effet de cette démo est une image d'un visage true color qui se décompose ensuite suivant ses différentes couleurs, l'effet vaut le coup d'oeil, il est très amusant à regarder, mais c'est le seul effet, et pour une démo de 200 Ko, c'est un peu juste.

GIGAFUN 96

La Terre du Milieu n'était malheureuse-

ment pas présente à la Gigafun 96, le compte rendu ne sera donc pas très étoffé, mais il y a tout de même quelques mots à dire.

Tout d'abord la fameuse société Centek était là, et offrait des Centurbos pour les gagnants des concours sur Falcon. Des groupes français et allemands étaient présents, une bonne ambiance dans l'ensemble, mais moins de personnes qu'on aurait pu le croire.

Le nombre de Falcon est difficile à évaluer : certains parlaient de 80 machines, mais je crois qu'une trentaine est plus proche de la réalité, ce qui n'est déjà pas si mal.

Les concours étaient notés toutes machines confondues et vous trouverez une partie des résultats dans le tableau.

A signaler tout de même : dans chaque catégorie, une production Falcon arrive en tête, belle performance !

Mais voyons tout d'abord les démos présentées, ou plutôt les intros car la démo Falcon d'Absence est en cours de finalisation...

L'intro gagnante d'EXA, appelée ENTRACTE, est particulièrement réussie, on a du mal à croire qu'elle tient dans ses 96 Ko.

Au programme : 3D Flat très réussie et surtout beaucoup de 3D : du phong, du Z-buffer, du Gouraud. Certaines phases 3D montrent 4 objets "space cutted" dont l'animation est bien fluide, et très agréable à regarder, au moins autant que les 2 objets 3D de la fin de l'intro qui sont très impressionnants : très grands, avec une texture très bien rendue et un lissage presque parfait : un régal pour les yeux.

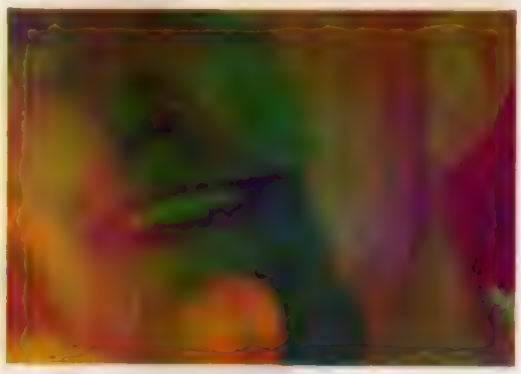
Pour les oreilles aussi d'ailleurs puisque la musique de Maf est assez sympa (elle a un petit quelque chose de celle de la Yepiha de TooNs).

Un seul regret en fait : cette intro refuse de tourner avec X-Grabber, et donc il m'a été impossible de faire un snap pour le mettre dans ces pages, dommage car c'est une intro incontournable !

La seconde intro, celle de Therapy est assez sympathique également, bien qu'elle démarre sur un rotozoom noir et blanc peu impressionnant.

Mais il est suivi par une texture verte très réussie et surtout qui est en "realtime bumpmap" ou si vous préférez en "bump shading". En effet la texture semble éclairée par une source lumineuse qui se déplace.

L'écran de présentation de la ICEver



RGB Reine : un SEUL effet, mais quel effet !

Le rendu visuel est très beau, de même que sur la texture suivante, light sourcée elle aussi avec le même effet. En bref une intro à voir absolument !

Du "realtime bumpmapping" en moins de 96 Ko

L'INTERVIEW DU MOIS : FLAN

Présentes-toi rapidement, comment en es-tu venu à l'Atari ?

J'ai eu un 520 STF en 1987. J'étais un peu dessinateur et naturellement j'ai eu envie d'utiliser ce nouvel outil en tant que graphiste.
Peu après, on m'a demandé d'intégrer un petit groupe de demomakers sur ST : ADRENALINE. On a un peu bourlingué sur la scène ST, avec quelques productions sympas : une démo multipart : la "TRAOUN'INT..." (C'est du breton), 2 muzicdisks : "TROUZOU'INT..." et la "WHITE SPIRIT"... Je me rappelle que nous avions réalisé le premier "Rubber-Cube" sur ST lors d'une de nos premières CP (Cristal Summer Convention 1 ou 2) dans une intro. Citons aussi la Tribal Demo et quelques autres prods intéressantes en GFA. Plus tard la Distorted Dreams sur Falcon.

Depuis plus d'un an, le groupe s'est scindé et EXA est né.

Quelles sont tes dernières réalisations et celles de ton groupe EXA ?

Sur Falcon : EXA a créé "EVOLUTION" démo gagnante à la Gigafun 95, puis très récemment cet été une intro 96 Ko gagnante à la Gigafun 96 : "ENTRACTE". Grâce à cela et aux diverses collaborations entre groupes (Routines en ASM, dessins, etc...) EXA a été rapidement connu et reconnu parmi ce qui reste de la "scène" atariste à l'étranger, ce qui est très flatteur pour nos egos surdilatés, héhé ! Mais pour nous, l'essentiel reste de se faire plaisir en réalisant de belles démos exploitant les capacités du Falcon.
J'ai aussi dessiné des graphismes dans les productions suivantes : – "GERANIUM" par Hémoroids, EKO, EXA, Equinox, etc... primée à la GASP en 95.
– "YEPIHA" par ToONS.
– "EKO SYSTEM" la dernière démo d'EKO.
Sur PC : "FLIRT" par IGLoO (Groupe d'ex-ataristes !) 4ème à la SATURNE Party 3.

Quels sont tes projets ?

Sur Falcon : Il est possible qu'EXA produise encore sur Falcon ... seul ou en collaboration avec d'autres groupes français ou étrangers, mais rien n'est moins sur, car nous

n'avons jamais eu de projet à très long terme : par exemple, notre dernière intro "ENTRACTE" a été réalisée en quelques jours cet été (Entre deux séances de bronzette !). Tout dépend aussi du temps et de la motivation des codeurs ELENDIL et NEW FACE (Coucou !). Certains groupes sur PC et Amiga m'ont contacté. Il se peut donc que je rejoigne quelques projets sur ces plates-formes. Je m'occupe aussi de jeux et du design de pages Web pour des sociétés de providers.

Tout ça fait beaucoup, et le temps me manque toujours !

En ce qui concerne les prochaines CP à ne pas louper, citons bien sur la SATURNE PARTY 4 près de Paris début novembre ainsi que la WIRED à peu près au même moment en Belgique (N.D.L.A. : Il paraît qu'elle a été annulée...)

Que penses-tu de la scène démo Atari ?

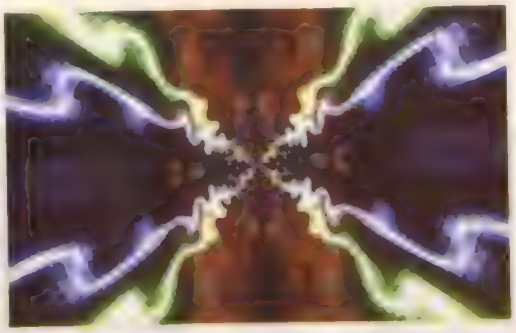
L'heure de gloire du ST est maintenant partie intégrante de l'Histoire... Hélas. La plupart des "coder-heroes" ont émigré vers d'autres machines. La scène Falcon survit avec passion mais il existe peu de groupes et la majeure partie est en Allemagne.

Quelques groupes français ont cependant diffusé des démos ou des jeux en 95/96 : Toons, Hydroxid, NLC (Fameux Taxic Mag !), Atrocity (Diamonds)... EKO a vécu hélas. C'est le seul groupe qui sortait du lot à mon avis la EKO-SYSTEM et la ARE U EXPERIENCED sont incontournables.

Les allemands sont toujours actifs des démos vont sortir en 96 : Avena, Inter Absence, Therapy, etc... J'ai pu voir des effets codés par Avena : Ca sera je vous assure la grosse surprise (Kolossal überraschung huhu !)

Mes démos préférées sur Falcon restent la EKOSYSTEM, la EVOLUTION (Ben voui héhéhé !) et la YEPIHA (Tout mignon !) Plus généralement, je trouve que les démos Falcon manquent de cohérence au niveau design, laissant une impression d'inachevé à chaque fois, en particulier pour les réalisations allemandes... (hihi). Les français s'en sortent mieux. J'aime par exemple les transitions et les synchros soignées ainsi que les idées nouvelles : j'attends d'ailleurs avec impatience la prochaine démo de Ribbon, qui devrait être très réussie sur ce plan.ü

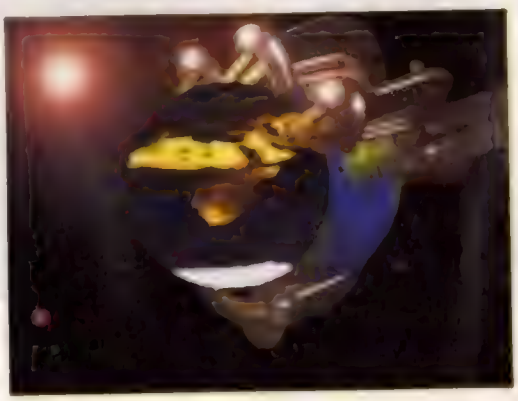
J'adore également de nombreuses démos ST des Lost Boys, Carebears, Oxygene, MJJ prod., Legacy, Holocaust...



Le tunnel de la ICEver, juste pour vos yeux

Celui là, il me plait bien

En voilà du graphe qui décoiffe !



Bugs From Outer Space : des graphismes très réussis !

Ton avis sur les machines Atari et leur avenir ?

Le Falcon me plait, il est très convivial mais manque du type de logiciel dont j'ai besoin, du style de DELUXE PAINT AGA sur amiga 1200... Je me contente d'APEX.

J'apprécie également quelques softs de P.A.O. très performants sur Atari. Ce serait dommage et difficile pour moi de quitter le Falcon mais les autres machines : Amiga, MAC ou PC sont tout aussi intéressantes ! Je souhaite que les projets comme ceux de la géniale société Centek permettent de donner un second souffle à nos machines.

Comment travailles-tu pour tes graphismes ?

J'utilise APEX et j'attends APEX 3 (Qui d'après des rumeurs serait une refonte totale du précédent !). Je dessine en 256 couleurs (afin d'exporter plus facilement vers d'autres plates-formes : PC ou Amiga) et souvent à la loupe... point par point. Pas de scan ni de digit, éventuellement juste un modèle ou une esquisse préparatoire. Mes thèmes favoris sont les personnages féminins, les scènes fantastiques et les peluches !

Mais j'évolue ou au moins tente d'évoluer sans cesse : un des groupes sur Amiga m'ayant contacté a besoin d'un style très particulier ! C'est très intéressant de devoir s'adapter.

EN BREF

Quelques infos en bref : le groupe TooNs dont on entend beaucoup parler va sortir une pubtro et prépare Switch 2. décidément, ils ont une pêche d'enfer !

An Cool, de l'ex groupe TCB (Carebears) a sorti une démo ST au NAS 96, la Keffdemo, mais impossible de trouver un fichier en bon état : le test dès que possible !

La Sea Soft and Sun (3S) deuxième du nom s'est tenue près de Perpignan les 30,31 juillet et 1er Août, pas de compétition Atari, mais des ataristes étaient présents, ainsi que la société Centek.

La prochaine Saturn Party, la numéro 4 aura lieu les 1,2 et 3 novembre au Centre Culturel de Chelles (77), comme d'habitude, pas de compétition Atari, mais il devrait y avoir pas mal d'ataristes.

Deux infos que je tiens de Flan.

Tout d'abord Avena prépare une démo mais elle est au point mort actuellement pour cause de paresse ! Tat de Digital Chaos est maintenant dans

Le graphe de Flan, qui a remporté la première place à la Gigafun 96. Et dire que c'est du point par point...

Avena et il réalise de superbes effets au DSP !

Un Mode7 avec des déformations en Z (axe z), de l'environnement mapping (3D mappée avec impression de reflet par mapping d'une texture "glissante"), etc... Espérons que leur démo se terminera vite !

Et puis surtout la plupart des membres d'EKO travailleraient actuellement sur PC, cependant il y aura peut-être encore des effets de maxx-out sur Falcon en collaboration avec EXA.

A LA PROCHAINE !

Avant de nous quitter, je voudrais remercier the Beast et surtout Flan (pour ses infos, son interview, ses graphes...).

On se donne rendez-vous le mois prochain avec le compte rendu de la Place to BE IV à ne pas manquer !

Frédéric THERARD

RESULTATS PARTIELS DE LA GIGAFUN 96

Démos
1. ABSENCE (Falcon)
2. SYNDROME (Amiga)

Intros 96ko
1. EXA avec ENTRACTE (Falcon)
2. THERAPY (Falcon)

Graphisme
1. FLAN / EXA-EKO (Falcon)
suivi de :
TENSHU / SYNDROME (Amiga)
et
PHAZE / AGOA (Amiga)

Modules
1. BBfuck / NLC (Falcon)
2. MAF / SYNDROME (Amiga)

Résultats définitifs avec le nombre de points pour la prochaine fois.

THE BLUES BROTHERS

Encore plus d'action pour votre ST !

ST Disquettes avec Les Blues Brothers

On leur a volé leurs instruments! Aidez-les à les récupérer.

Un Hit des jeux de plate-forme.

5 niveaux immenses, plus de 40 bonus et options, 30 ennemis !

Par correspondance uniquement,

64 F

auprès de
PRESSIMAGE, Hors-Séries,
5/7 rue Raspail
93100 MONTREUIL

Nom:.....
Prénom:.....
Adresse:.....
CP:..... VILLE:.....

ST Disquette /BLUES BROTHERS
64 F + 15 F de port soit 79 F.

Règlement uniquement par Chèque ou Mandat libellé à l'ordre de PRESSIMAGE

STM110

PROGRAMMATION

spécialiste : Marc ABRAMSON

l'HADES 60 en prêt ?

L'HADES 60, est certes une très bonne machine, mais pas à portée de toutes les bourses. Mais il est certains que pour pouvoir optimiser [illegible] il suffit simplement les faire tourner dessus. [illegible] a besoin d'une machine sous la main. [illegible] on pensait sur le sujet et trouvé [illegible] HADES dans l'optique de pouvoir [illegible] a besoin pour debugguer si cela [illegible] pas à nous contenter. Peut être [illegible] nous aurons certainement trouvé la solution.

GdM

bases pour la CAO (4)

J'espère que vous avez eu le temps de digérer tout ce que nous avons fait le mois dernier car il reste encore pas mal de choses à faire. Ce mois-ci, nous verrons tout d'abord, pour vous récompenser de vos efforts, une technique de sélection de surface (suspense...) puis nous étudierons la sélection de contours, c'est-à-dire la sélection graphique d'une entité.

SELECTION DE SURFACE

Considérons un contour fermé bouclé ou non. Ce contour est affiché à l'écran et l'utilisateur clique quelque part. On veut savoir si le point cliqué se trouve dans la surface délimitée par le polygone du contour en question. Ce n'est à priori pas évident mais il existe une technique assez simple et rapide.

Principe : imaginez que vous êtes un point qui se déplace sur la surface de travail. Traverser une frontière (c'est-à-dire un segment du polygone) revient alors à rentrer ou à sortir de la surface. Voici donc comment l'on procède pratiquement :

On trace la droite horizontale qui passe par le point sélectionné. On calcule toutes les intersections de cette droite avec le polygone à tester. On compte le nombre d'intersections qui se trouvent à gauche du point sélectionné. Si ce nombre est pair, on est à l'extérieur de la surface ; s'il est impair, on est à l'intérieur de la surface. Amusant, non ?

Il faut tout de même faire attention à bien gérer quelques cas particuliers. Si le contour comporte un segment horizontal au niveau du point sélectionné, ce segment doit être compté comme une seule intersection s'il est entièrement à gauche du point sélectionné. En effet, on est à ce moment bien dans la surface. Il faut donc que le nombre d'intersections soit impair. On peut remarquer que les deux segments qui lui sont joints vont générer chacun une intersection au niveau d'une de leur extrémité. Ce n'est pas gênant car ajouter 2 ne modifie pas la parité du nombre d'intersections.

Dans le cas où le segment (horizontal ou non) que l'on est en train de tester traverse le point sélectionné, il faut choisir ce que la routine va renvoyer. Soit on considère que la surface est ouverte et le point en question est alors extérieur, soit on considère que la surface est fermée et on comptabilise alors les frontières comme faisant partie intégrante de la surface.

On peut limiter sérieusement le nombre de calculs d'intersections en ne testant que les segments qui sont susceptibles de produire des intersections intéressantes. On peut donc déjà ne tester que les segments qui sont à gauche du point sélectionné. Attention, il faut tout de même tester les segments dont l'une au moins des extrémités est à gauche du point sélectionné. De plus, un segment peut être écarté si la coordonnée Y du point sélectionné n'est pas comprise entre les coordonnées Y des deux extrémités du segment.

SELECTION DE CONTOUR

Quelle est la façon la plus naturelle de sélectionner une entité ? Le programmeur pense immédiatement au rectangle englobant, etc. mais l'utilisateur, lui, va chercher à cliquer sur le contour de l'entité (sur les pixels actifs, en quelque sorte). C'est beaucoup plus précis qu'une sélection par rectangle englobant qui amènerait en plus des cas d'indétermination (notamment si les rectangles englobants de deux entités se chevauchent, on ne sait pas quelle entité choisir). On choisit par ailleurs une sensibilité de sélection (pour éviter à l'utilisateur d'avoir à trouver "le" bon pixel, surtout dans des hautes résolutions...) qui sera utilisée pour tous les types d'entités.

Mode opératoire : dans la fenêtre courante, on parcourt la liste des entités et, pour chaque entité dont le rectangle englobant est sous le curseur (tenir compte d'une marge pour la sensibilité à l'extérieur du rectangle englobant), on effectue un test d'appartenance au contour. Faire le test des rectangles englobants permet d'économiser beaucoup de calculs de tests d'appartenance.

Concrètement, il faut convenir d'un mode de sélection par type d'entité. Pour le segment, on peut choisir de faire un "rectangle sensible" incliné dans le sens du segment mais cela amène des calculs pas vraiment pratiques. J'ai personnellement opté pour une solution assez particulière : considérons le segment [AB] à tester par rapport au point courant M. On va calculer le cosinus de l'angle formé par les vecteurs (AB,AM). En dessous d'une certaine valeur, on considère que le segment est sélectionné. Cette solution présente des avantages : elle est simple à mettre en oeuvre. De plus, le mode sélection fait que le segment est "plus sensible" au centre qu'aux extrémités. Cela facilite la saisie d'une telle entité qui est généralement effectuée par le centre (position naturelle). En revanche, à proximité des extrémités, il est difficile de saisir le segment mais dans ce cas, il y aura généralement sélection du point extrémité donc ce n'est pas gênant. On utilise la formule qui permet de calculer le cosinus de l'angle formé par deux vecteurs en fonction de leurs coordonnées et de leur norme. Cela donne le listing suivant :

Entrée :
POINT *p1, *p2;/* Extrémités du segment. */
long x,y; /* Point à tester. */
Listing:

```
xa = x - p1->pt_x;          xb = x - p2->pt_x;
ya = y - p1->pt_y;          yb = y - p2->pt_y;
c = xa * xb + ya * yb;
c = c / (sqrt(xa * xa + ya * ya) * sqrt(xb * xb + yb * yb));

return (c < -0.975);   /* Valeur de test expérimentale. */
```

Pour les box, il suffit de faire un test de "rectangle sensible" autour de chacun des quatre segments de l'entité (comme ils sont forcément horizontaux ou verticaux, le calcul est simple et rapide). On prendra soin de convertir en coordonnées unitaires la sensibilité initialement établie en pixels (cela permet d'avoir une sensibilité indépendante du coefficient de zoom).

Pour tous les cercles et arcs de cercles, on calcule simplement la distance du point courant au centre du cercle que l'on compare au rayon en autorisant une marge correspondant à la sensibilité choisie. Dans le cas d'un arc, on utilise les routines angle() et alpha_test() qui permettent de calculer l'angle que forme le vecteur (centre du cercle → point courant) avec le vecteur horizontal de référence et de comparer cet angle aux angles correspondant aux extrémités de l'arc.

Pour les ellipses, on insère les coordonnées du point à tester dans l'équation de l'ellipse et on vérifie que le résultat ne s'écarte pas trop du "1" qui devrait être le résultat si le point appartenait à l'ellipse. Pour un arc d'ellipse, on fait en plus le test des angles en prenant soin de convertir l'angle obtenu avec ell_angle() avant d'utiliser alpha_test()

```
long x0,y0;          /* Coordonnées du centre. */
long x,y;       /* Position courante à tester. */

xa = x - x0;      /* Deltas x et y */
ya = y - y0;

/* Insertion dans l'equation de l'ellipse */
c = (xa * xa) / ((double)(r1 * r1)) + (ya * ya) / ((double)(r2 * r2));

/* Interprétation du résultat : */
f = (c > -1.2 && c < 1.2);          /* Appartenance à l'ellipse */
```

Pour les courbes de Bézier (nous ne les avons pas encore étudiées mais ça ne saurait tarder), on peut considérer que la courbe est en fait une ligne brisée formée de beaucoup de segments. Ainsi, chaque segment est assez petit et il suffit de faire un test d'appartenance au rectangle englobant de chaque segment jusqu'à en trouver un valide. Cette méthode est gênante si vous zoomez fortement sur une courbe de Bézier que vous n'avez calculée qu'avec peu de segments. En dehors de cela, cette méthode est tout à fait valable.

CONCLUSION

C'est terminé pour cette fois et comme ce n'était pas trop compliqué, vous allez avoir le temps de travailler l'interface qui est indispensable pour tirer parti des informations contenues dans cet article. La prochaine fois, nous étudierons certainement les courbes de Bézier avec quelques jolies surprises à l'appui (non, je n'ai pas LA routine de tracé de courbes, c'est autre chose). Je reste toujours à votre disposition sur le serveur du magazine en bal "zebigbos".

Bonne programmation à tous et à bientôt.

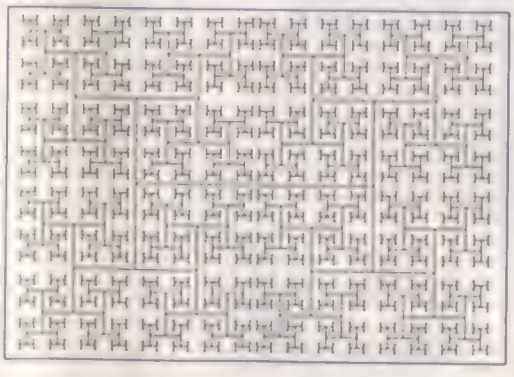
Bruno ANCELIN

les fractales (2)

Voici la suite tant attendue de la série sur les fractals. Cette fois-ci nous allons d'une part découvrir toutes les applications en informatique des fractals, puis une source qui permet de générer des fractals à figure géométrique.

La compression fractal (FIF)

La compression fractale est un nouveau procédé de compression basée sur la théorie du chaos qui permet de compresser des images, non seulement sans perte de qualité, mais en plus qui permet d'éviter la pixellisation à l'agrandissement. En effet l'algorithme de compression essaie de trouver la correspondance entre des petites portions de l'image et une formule fractale adéquate. Cela demande beaucoup de temps de calcul lors de la compression puisqu'il faut effectuer des équations de calcul dans l'ensemble des nombres complexes. Si la compression demande énormément de temps de calcul, la décompression est beaucoup plus rapide. Elle est aussi rapide, en fait, que la génération d'une fractale avec beaucoup d'itérations. Le format de ces images fractales, nommé FIF, prend encore moins de



place que les images jpeg (quelquefois, moins de 1ko, pour une image de 1024 par 1024 en True color). Ce format encore exotique pour nos machines favorites ne demande qu'à être porté sur ATARI, d'autant plus que le DSP pourrait facilement décompresser ces images. Malheureusement ce format reste l'entière propriété d'un groupement de développeurs et de chercheurs qui ne semblent même pas connaître l'existence de l'ATARI.

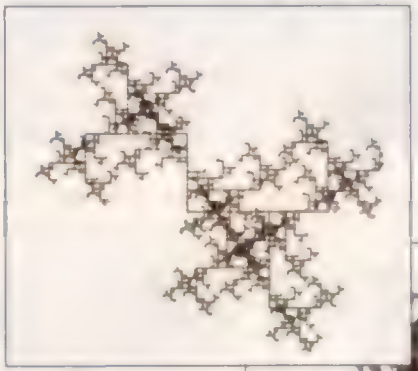
Cette compression sera certainement, dans les prochaines années, démocratisée et nous pourrons enfin stocker plusieurs centaines d'images sur une disquette (imaginez sur un CDROM !) Cette technologie fractale intéresse aussi bon nombre de groupement de recherche notamment pour remplacer la compression MPEG par la compression fractale. Sans perte de qualité et en plus en prenant un espace très réduit sur le support (plusieurs heures de film).

En ce qui concerne le son, la compression fractale frappe fort, puisque là encore les ratios de compression sont impressionnants. Le problème du son, comme dans la vidéo, reste le problème de la décompression "temps réel" qui demande des ordinateurs encore trop chers

pour le grand public, et surtout pour intégrer la technologie dans des machines bon marché. (image 7)

Les végétaux et les fractales

Les fractals servent aussi à comprendre certains mécanismes de la nature. Lorsque l'on voit certains végétaux comme la fougère ou d'autres du même type on peut vite s'apercevoir de la ressemblance qu'il y a entre certains fractals à base géométrique et ces plantes. En fait cela vient du fait que les plantes utilisent des principes de génération récurrente. C'est-à-dire que chaque pousse génère 2 autres pousses puis ces pousses en génèrent encore deux autres le nombre de fois voulues (ce nombre s'appelle l'itération) Ce principe s'appelle cela la récurrence



Les textures fractales

Grâce à des procédés de génération de texture fractale complexe, on peut désormais générer tous types de textures grâce à certaines formules. Par exemple sur les images 8 et 9 on peut s'apercevoir qu'elle sont très proches de la réalité (générer avec le module Real-Texture d'image studio vendu séparément) Ces textures sont soit généralement scannées puis retraitées ou bien directement liées à une formule mathématique fractale.

Les trames fractales

Dans le monde de l'imprimerie, les trames sont dites ordonnées (c'est-à-dire que les trames pour une même valeur de couleurs sont identiques quelque soit l'endroit de l'image). Ces trames sont très facilement calculables, mais moins agréables à l'oeil qu'une trame aléatoire. Les trames aléatoires utilisent la méthode de diffusion d'erreur (voir aussi trame floyd/steinberg). Ces trames aléatoires sont très précises et permettent d'avoir les mêmes rendus qu'une photographie à très haute résolution (3 600 DPI) contrairement à une trame ordonnée.

Il existe encore un troisième type de trame, les trames fractales ! Ces trames sont utilisées pour imiter certains grains d'impressions (voir image avec trame grossie 10 fois !).

Le grain d'une gravure par exemple peut être imité grâce aux trames fractales, ou même la gravure ou les trames à rayure...

Les fractals à géométrie droite

Les fractals à géométrie droite sont totalement différentes des fractals que vous pouvez voir dans tous les programmes ou démos qui circulent actuellement. Les fractals sont en fait réalisés simplement en traçant des figures géométriques (ici des droites, mais on aurait pu prendre, des courbes de Béziers ou même des cercles)

Vous trouverez sur la disquette du mois, les sources en GFA d'un programme permettant de générer les deux premières fractals que vous pouvez voir dans ces pages : frac1 et frac2.

Conclusion :

Celui qui trouvera la méthode de calcul pour connaître le nombre de spirales (spirale faisant au moins un quart de tour) contenue dans l'image "frac 5" gagnera le logiciel Image Studio Full Pack (valeur 2000 F) édité par Frontier. Écrire à Frontier...

Donnée : itération 16, avec 3 nouvelles jonctions par jonction.

Bibliographie :

B.B. Mandelbrot : " Les objets fractals, forme, hasard et dimension " flammarion 1975

" déterminisme et chaos " Pour la science Vol 62 p62 1982

Logigraphie :

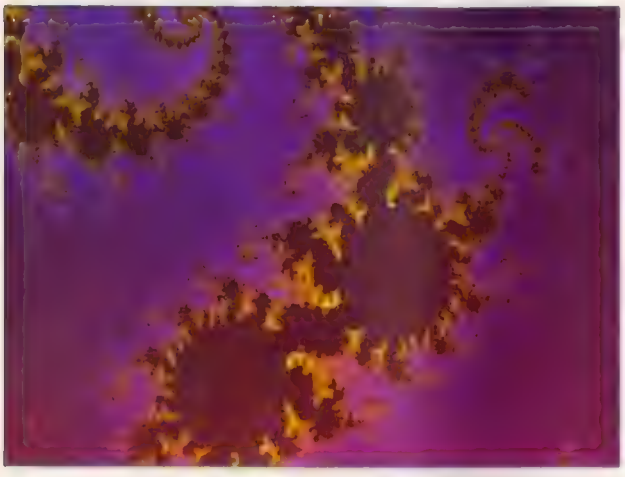
Fractal 3 (Génération de fractal)

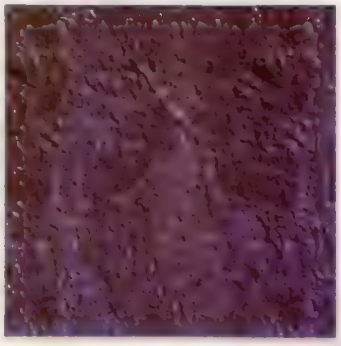
Image Studio (génération de fractal)

Terraform (génération de terrain fractal)

Article, source, et algorithmes : FG Développement, Utilisation non commerciale. Questions : écrire a la rédaction

Florent GONDOUIN





le DSP acte XV

Nous voici donc de retour de vacances (N.D.L.R.. Mathias a écrit cet article pour le mois dernier mais, par un problème de compactage, on n'a pu le relire et comme Mathias, vous le dis, il était parti en vacances juste après étant donc trop loin de son Falcon pour pouvoir nous le renvoyer), quoique au moment où j'écris ces lignes je ne sois pas encore parti. Ce mois-ci, nous allons "compresser", "expanser" et "noise gâter" ! Mais qu'est donc que tout cela ? Et bien lisez ce qui suis...

Quelques bugs

Avant de commencer, il faut que je vous parle de quelques bogues de notre cher DSP 56 001, sans quoi nous nous arracherions les cheveux tout à l'heure.

Le plus connu, tout d'abord, l'instruction REP ne marche pas. En fait elle marche mais pas a tous les coups ! Rappelons que cette instruction permet de répéter plusieurs fois une autre instruction. Par exemple :

```
REP     #24
DIV     X0,A
```

Répète 24 fois l'itération de division de A par XO (cet exemple n'est pas innocent !).

Notez que cette instruction ne peut être interrompue. Donc pendant une séquence "REP" aucune interruption n'est prise en compte.

Le problème vient du fait que l'utilisation de REP est très risquée puisque parfois le DSP "se plante" carrément tout seul dans la séquence "REP". Il semblerait que ce problème n'apparaisse que lorsque l'on utilise des interruptions courtes. D'une manière générale il vaut mieux éviter cette instruction. Sachez également que ce bug n'existe que sur le FALCON. Les cartes DSP pour PC ou le NeXT n'ont jamais eu ce problème, du moins aucun écrit n'en fait état

Deuxième problème, il semble que la séquence d'instruction suivante ne marche pas :

```
MOVE    #$4,R0
MOVEC   #-1,M0
MOVE    #1,N0
MOVE    #$2,R1
MOVEC   #-1,M1
```

Après exécution, le registre R1 ne contient pas la valeur attendue (ici $2) mais une autre valeur ! Je peux vous dire que ce problème m'a donné du fil à retordre. Voici une solution :

```
MOVE    #$4,R0
MOVEC   #-1,M0
NOP
MOVE    #1,N0
MOVE    #$2,R1
MOVEC   #-1,M1
```

C'est dingue, non ? Il faut effectivement ajouter le NOP. Il semble que ce problème vienne de la gestion de la "pipe line" du DSP.

Le troisième bug est bien plus sournois, d'ailleurs il m'a fallu vingt quatre heures pour en venir à bout !

Il semblerait qu'il soit impossible d'accéder

aux "HOST Flags" (fonctions Dsp_HfO(), Dsp_Hf1(), Dsp_Hf2(), Dsp_Hf3()) en même temps que le DSP. C'est à dire que si le DSP est en train de lire HFO alors que le 68030 est en train d'y écrire, le flag n'est pas modifié ! Le problème c'est que ce bug est imparable, puisque à un moment donné, le 68 030 ne peut pas être certain que le DSP ne soit pas en train d'accéder au flag. Je pense tout de même à une solution qui consiste à effectuer l'écriture dans le Flag plusieurs fois de suite. Cette solution fonctionne lorsque vous utilisez les fonctions systèmes (Dsp_HfO(), par exemple). Par contre en adressant le hardware directement, cela peut ne pas fonctionner si le DSP et le 68030 sont synchronisés.
Voici un exemple :
Coté DSP:

```
WAIT:   JSET        #3,x:HSR,OK
        JCLR        #0,x:HSR,WAIT
OK:
```

Dans cet exemple le DSP teste à intervalles réguliers le flag HFO.
Coté 68 030 :

```
        lea     $FFFFA200.w,a6
        bset    #3,2(a6)
        bset    #3,2(a6)
```

Malheureusement, ceci ne fonctionne pas, car "comme par hasard", le deuxième "bset" tombe également pendant le test de HFO par le DSP.
Il faut désynchroniser le DSP et le 68030 en ajoutant un NOP dans la routine DSP :

```
WAIT:   JSET        #3,x:HSR,OK
        NOP
        JCLR        #0,x:HSR,WAIT
OK:
```

Je vous avoue que je n'ai pas testé cette solution, mais elle devrait fonctionner. Si ça amuse quelqu'un de le faire, qu'il n'hésite pas !

LE NOISE GATE

Maintenant que nous avons éclairci ces quelques problèmes nous pouvons nous occuper de ce qui nous intéresse : le "Noise Gate" ou la "Porte de Bruit" en Français (mais si vous dites ça en société, personne ne vous comprendra !).
Le but de cet effet est de couper le son lorsque le volume de la source passe en dessous d'un certain niveau, appelé seuil. Cela permet de supprimer les bruits de fonds et d'améliorer la qualité d'une prise de son effectuée dans de mauvaises conditions.
Cet effet très simple à réaliser, nécessite tout de même un peu d'attention. L'élément principal est l'extracteur d'enveloppe, dont j'ai déjà parlé dans un précédent numéro. Le rôle de cet élément est de calculer le volume de la source sonore, à tout instant. Rappelons en son principe : tout d'abord, le son est redressé, ce qui revient à prendre sa valeur absolue. On utilise pour cela l'instruction ABS du DSP qui calcule la valeur absolue de l'accumulateur A ou B. Par exemple :

```
MOVE        #-0.5,A
ABS         A
```

Après exécution A vaut 0.5
Faites attention au cas où A vaut -256.0 (c'est-à-dire $8000000000000000), si vous exécutez alors l'instruction suivante

```
ABS         A
```

Le résultat devrait être 256.0 or cette valeur n'est pas représentable, puisque la valeur maximale est 255.9999999999 ($7FFFFFFFFFFFFF). Dans ce cas A n'est pas modifié et le bit V est positionné dans SR, indiquant un "oVerflow".

Après avoir été redressé, le son est filtré à très basse fréquence (environ 10 Hz). Le résultat est le volume instantané de la source sonore. Le filtrage utilisé est de type IIR. Je ne vais pas ici redétailler le fonctionnement d'un tel filtre puisque cela a déjà été fait dans ces pages. Il suffit alors de comparer la valeur obtenu à un seuil, si elle est inférieure, alors on coupe le son, sinon on ne fait rien.

LE COMPRESSEUR

Un compresseur de dynamique est un appareil dont le rôle est de réduire la dynamique de la source sonore. Lorsque le volume de la source dépasse un certain seuil, alors le volume en sortie doit être ramené à ce seuil. Finalement le volume de sortie ne dépassera jamais le seuil. La formule du compresseur est simple :

```
Si (Volume > Seuil)
    Y = (Seuil / Volume) * X
Sinon
    Y = X
```

"Y" est la sortie.
"X" est l'entrée.
"Volume" est le volume instantané
"Seuil" est le seuil maximal que ne doit pas dépasser le volume en sortie.
La seule partie délicate ici est la division. En effet il n'existe pas d'instruction de division dans le DSP 56 001. L'instruction DIV n'effectue qu'une seule itération de division. Pour avoir un résultat sur 24 bits, il faut donc appeler cette instruction 24 fois. De plus cette instruction ne fonctionne que pour les nombres positifs. Voici donc la fonction de division complète :

```
        ABS A           A,B
        EOR X0,A            B,Y0
        AND     #$FE,CCR
        DO  24, _D
        DIV  X0,A
_D      TFR A,B
        JPL  SAVEQUO
        NEG     B
SAVEQUO
        TFR X0,B        B0,X1
        ABS B
        ADD     A,B
        JCLR    #23,Y0,DONE
        MOVE    #0,B0
        NEG     B
DONE
```

Cette fonction effectue A/X0 le quotient est placé dans X1 et le reste dans B. A et X0 peuvent être négatifs.

L'EXPANSEUR

L'expanseur de dynamique effectue l'opération inverse du compresseur. Si le volume de la source est inférieur à un seuil, alors le volume de sortie doit être élevé jusqu'à ce seuil. Cela permet par exemple d'enregistrer sur une cassette de qualité moyenne un morceau de musique classique à partir d'un CD. Sans l'expanseur, les parties de faible volume seraient entachées d'un souffle audible. De même le compresseur évitera aux parties de forts volumes de faire saturer la casette audio.
La formule de l'expanseur est la même que celle du compresseur à savoir :

```
    Si (Volume < Seuil)
(1)     Y = (Seuil / Volume) * X
    Sinon
        Y = X
```

A ceci près que nous implémenterons (1) de la façon suivante :

```
Y = (Seuil * X) / Volume
```

Ce qui évitera un "overflow" lors de la division.
Il reste un problème, le cas ou le Volume est nul. En effet la division par zéro n'étant pas autorisée, il faut veiller à ce que cela n'arrive pas. De toute façon si le volume est nul en entrée, il doit être nul en sortie.
Remarquez que l'expanseur a tendance à ajouter du souffle car il augmente les faibles volumes. La source devra donc être de très bonne qualité (ce peut être un Disque Compact par exemple).

LE PROGRAMME

Vous trouverez comme d'habitude un programme d'exemple intégrant ces trois effets, sur la disquette du mois. Les Seuils par défaut ont été choisis de telle sorte que les effets soient très audibles. Si vous changez ces paramètres, vous devrez réassembler le programme.

Mathias AGOPIAN

nouvelle formule

Un nouveau plaisir...

+ 60 *sharewares inédits par mois à télécharger*

Découvrez toutes les **démos** *de l'Atari ST/TT/Falcon !*

Dialoguez *en direct !*

Consultez notre service de **petites annonces**.

Consultez les dernières **news** *du monde Atari.*

Questionnez *les journalistes de la rédaction.*

Éditeur PRESSIMAGE
2,25F/mn

SHAREWARES

spécialiste : Jean Jacques ARDOINO

quand vient la fin de l'été

Je ne sais plus qui a commis cette chanson, ça ne date pas d'hier en tout cas. Et, pour nous, quand vient la fin de l'été ne correspond pas à une activité shareware débordante. Il faut dire que les sites ftp, souvent universitaires, n'ont pas encore repris leur pleine activité. Quoi qu'il en soit, une fois aléchés par des petites merveilles comme Running Preview, Spiegel ou Switch, on aimerait ne pas rester sur sa faim...

Avant de passer aux mises à jour et aux nouveautés du mois, précisons rapidement quelques points concernant mes interventions (parfois trop longues, je le concède) sur le comportement d'une partie des lecteurs, sur les machines et autres périphériques, etc. J'essaie d'y aborder des questions concernant de près le monde Atari, qui est aussi fait d'énormes différences entre les utilisateurs. On peut penser qu'à la place il serait plus judicieux d'apporter plus d'infos, mais encore faudrait-il qu'il y ait plus d'infos.

Mon prêchi-prêcha concernant le changement ou l'amélioration des machines ne concerne bien sûr pas tous les lecteurs. On peut parfaitement préférer garder un STE comme ordinateur familial sans en faire une bête de course. Mais certains d'entre vous veulent beaucoup plus et je trouve alors dommage qu'ils ne se dotent pas d'un disque dur (ce n'est plus très cher, reconnaissez-le), qu'ils ne visent pas une machine ouverte comme le Falcon, ou qu'ils n'étendent pas leur mémoire. Pourquoi à tout prix vouloir constamment tenter l'impossible, ou sa limite, avec un ST à un Mo (voire 512 Ko !), avec un seul lecteur. Comment alors décompacter une archive d'un demi-méga, sans avoir même la possibilité de créer un Ram Disk suffisant ? C'est comme si on voulait imprimer en 600 dpi couleurs avec une imprimante 9 aiguilles monochrome.

Au prix où est la mémoire aujourd'hui... Il y a presque deux ans, il fallait dépenser mille francs pour acheter quatre barrettes d'un méga. Aujourd'hui on obtient trente-deux mégas à ce prix-là, et une barrette d'un méga coûte cinquante francs. Dans ces conditions, pourquoi maintenir un STE avec une faible capacité de mémoire. On peut essayer toutes les incantations possibles, ça restera une machine handicapée. Et l'argent dépensé en coups de fil venant de province ou en courriers serait bien mieux utilisé dans l'achat de barrettes de mémoire supplémentaire.

Les mises à jour

Généralement je garde le meilleur pour la fin, mais je vais changer cette fois. J'avais beaucoup aimé Yukon, surtout sa release E qui apportait la gestion de sons. Voici une release F, accompagnée d'une collection de sons, de cartes de remplacement et aussi d'un dossier TNG (inspiré de StarTrek The New Generation, évidemment) contenant d'autres cartes et d'autres sons. Compatible toutes machines et en résolution au moins égale à 640 x 400 (mais dans toutes résolutions, y compris TT haute, si on acquiert les cartes de remplacement), c'est un régal sur Falcon, mais aussi sous MagiCMac où même le son est géré ! Et, quand un programme prévu pour tous les TOS tourne aussi sous MagiC et MagiCMac, c'est un signe de stabilité. Cette version est directement bilingue (allemand par défaut, et anglais si on copie le fichier RSC au même niveau que l'application).

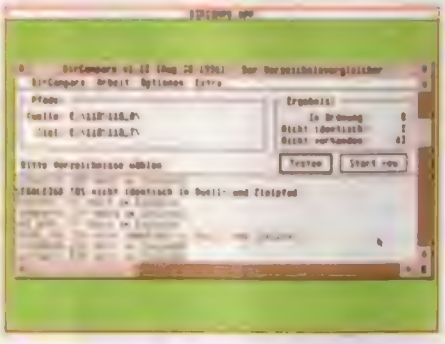
Dieter Fiebelkorn nous offre une version 3.17 du célèbre Gemview. Le programme lancé sans fichier RSC tourne, comme Yukon, en allemand, mais on peut changer le langage en utilisant un RSC anglais ou français.

BitMap View, plus connu sous le nom de BV4, arrive en version 4.1a, sans problème de langage puisqu'il est de réalisation française. Quant à d'autres programmes, la moulinette de Jean-Michel Coinus conserve un bon rythme puisque nous trouvons, à côté du nouvel Egale 3.6 en version allemande, une traduction française

d'Egale 3.4. Jean-Michel Coinus a aussi traduit les RSC et autres fichiers d'Idealist et de ses utilitaires, et propose également un RSC pour Escape Paint 0.05.

Il aura encore du pain sur la planche puisque, peu après sa traduction de StarCall 2.1a, apparait StarCall 2.1f, accompagné du serveur StarBox 1.5u et de StarFax 1.5q.

Une nouvelle version d'Eureka (sept 96), le grapheur français aux fonctions particulières, et une nouvelle version 2.7 de Metados, driver CD-Rom incontournable. Deux précisions à propos de Metados. D'abord, il peut être utile même aux utilisateurs d'Extendos. En effet, certaines applications de lecture et de capture de CD audio (comme CD Player d'Alexander Clauss) utilisent uniquement les drivers Metados. Ensuite, les drivers contenus dans cette version ne conviendront ni aux utilisateurs de Falcon ni aux utilisateurs dont le CD Rom est connecté au port ACSI. C'est limitatif, je sais, mais je n'y suis pour rien et j'espère, comme vous, que d'autres drivers viendront vite compléter cette nouvelle version.



D'un tout autre ordre, citons les Atari Info Pages (les fameux AIPHYPxx), fichiers ST-Guide dans lesquels on trouvera le moyen de contacter les auteurs allemands grâce à une adresse e-mail, ainsi que les éditeurs. La release 13 contient, en plus, les coordonnées des serveurs BBS Maus et la dernière version de MakeNews.

Terminons ces mises à jour (oui, il n'y en a pas beaucoup...) avec le très prometteur M Player, dont les nouvelles versions se sont succédées à une cadence infernale pendant deux semaines. Logique : ce player de Quicktime, Fli et Avi (avec le son suivant les formats) est maintenant doté, depuis une version 2.0, d'un module de création de fichiers MOV. Parce que chez nous, comme chez m'sieur PC, on dit "point MOV" pour désigner les films QuickTime d'Apple... Notons que M Player, déjà très efficace et très ouvert, avance à grands pas. A l'heure où j'écris ces lignes, la dernière version est, je crois, la 2.03.

Menu 5.9e

Shareware de Fabrice Girardot, 50 F 14 rue de la Tourelle
21160 Perrigny-les-Dijon

Réservé au Falcon, voici un sélecteur de boot assez complet. Sélecteur de boot, vous ne voyez pas ? Disons alors que c'est un programme qui permet de configurer vos démarrages, de choisir les accessoires, programmes AUTO, CPX qui seront actifs au démarrage. Cela vous évite de devoir les renommer un par un (puisque c'est en modifiant leur extension qu'on les active ou les désactive), mais cela vous permet aussi, quand le programme est complet, de créer des jeux différents de démarrage afin de les rappeler rapidement.

Bien entendu, beaucoup d'entre vous connaissent Xboot et n'apprennent rien à la lecture de ces quelques lignes. Mais Xboot est un produit commercial et plus nombreux qu'on le croit sont ceux qui ne connaissent pas les formidables possibilités qu'on peut attendre d'un tel programme.

Menu permet de créer des jeux à l'intérieur desquels vous décidez quels programmes, quels accessoires, quels CPX sont actifs. Il gère aussi les fichiers NEWDESK.INF. Vous pouvez ainsi associer tels paramètres de bureau à tel jeu de démarrage.

Menu demande un moniteur VGA, RGB ou encore un poste de télévision pour fonctionner. Par contre il ne fonctionnera pas sur un moniteur ST monochrome. Vous vous dites qu'il faudrait être fou pour se limiter à un moniteur monochrome sur un Falcon. Moi, plus rien ne m'étonne et je suis sûr que s'il existait des Falcons avec 512 Ko de Ram, ils se vendraient comme des petits pains.

Menu inclut des modules musicaux, permet de gérer une image de fond et prévoit, dans les versions futures, de choisir aléatoirement des thèmes musicaux et des images, ainsi que d'implémenter des liens

3615 STMAG

nouvelle formule

+ de 60 sharewares inédits par mois à télécharger

Découvrez toutes les démos de l'Atari ST/TT/Falcon !

Dialoguez en direct !

Consultez notre service de petites annonces.

Consultez les dernières news du monde Atari.

Questionnez les journalistes de la rédaction.

Éditeur PRESSIMAGE 2,25F/mn

entre PRG AUTO, ACC et CPX. Cette dernière fonction est très pratique : Selectric, par exemple, est composé d'un programme en AUTO et d'un accessoire (ou un CPX) pour l'appeler ; idem pour NVDI qui utilise plusieurs CPX. Le lien, une fois défini, permet d'activer ou de désactiver, d'un seul coup, le programme et son accessoire.

Menu, par contre, ne permet pas d'ouvrir de sélecteur de fichier pour définir un chemin. Il faut tout saisir, au caractère près. Les amateurs de chemins compliqués qui n'ont pas eu de formation sous DOS vont s'arracher les cheveux et les poils des oreilles... Cette fonction manque énormément mais fait partie des prochaines améliorations prévues.

Par contre, un type de fichier n'est pas du tout envisagé (je crois bien), et j'apporterais bien ma contribution en le proposant : le fichier ASSIGN.SYS. Il serait important, à mon humble avis, que Menu permette d'attribuer un fichier ASSIGN.SYS un jeu de démarrage. Pour diverses raisons, on peut être amené à utiliser des versions différentes de NVDI, avec ou sans polices vectorielles, et les drivers NVDI ne sont pas les mêmes d'une version à l'autre. Alors, on ajoute les ASSIGN.SYS dans le cahier des charges ?

Graoumf Tracker 0.8665

Shareware de Laurent de Soras. 100 F 92 avenue Albert 1er
92500 Rueil-Malmaison

Oui, je sais, j'aurais dû en parler plus tôt... C'est sans doute parce que le look de ce programme, fort agréable au demeurant, évoque pour moi nombre de soundtrackers apparus aux beaux jours du ST, tous ces programmes pas toujours très stables et exigeant un reset à froid après utilisation.

Graoumf Tracker a sa propre interface, hors des sentiers battus du GEM, et se présente tout de suite comme un programme esthétiquement réussi et pratique d'utilisation. Il serait dommage de s'arrêter à ce simple descriptif parce que, quand on ouvre le capot, le moteur est impressionnant. 32 voies avec panoramique finement paramétrable pour chacune, un son en 50 kHz, 16 bits stéréo (24 bits en interne), utilisant jusqu'à 255 samples en 8 ou 16 bits, voilà une bête de course qui ne tourne,

vous vous en doutiez, que sur Falcon. Les effets sont nombreux, et paramétrables sur 65 536 valeurs. On peut choisir, ce qui est rare, entre une courbe de volume linéaire ou logarithmique, on peut bidouiller toutes les enveloppes, créer, éditer et mixer des samples, voire rééchantillonner un module entier en un seul sample... Et les formats acceptés sont largement aussi nombreux que les effets, il serait fastidieux d'en faire la liste.

Et, cerise sur le gâteau, Graoumf Tracker tourne en VGA et RGB, s'adapte à toutes les résolutions, y compris en overscan, accepte les cartes graphiques... Il est recommandé de jeter tout de même un oeil à la doc qui avertit de certaines difficultés qui peuvent se présenter avec le TOS 4.01 ou avec l'overscan sur un téléviseur.

Reste un détail : à chaque version je cherche la fonction pour quitter ! Et, jusqu'à présent, je n'ai pu quitter Graoumf Tracker qu'en effectuant un reset... Quand je vous disais que les préjugés trouvent parfois des éléments qui apportent de l'eau à leur moulin... Bon, d'accord je n'avais pas lu l'intégralité des cent quarante mille caractères de la doc (en français)... Un moment, j'ai cru que la fonction "Quitter" était réservée aux utilisateurs enregistrés (ça n'aurait pas été si bête, d'ailleurs). Et j'ai craqué, j'ai triché et j'ai trouvé la fonction, bien cachée par l'auteur. Aussi je ne défloreral pas le secret, ce ne serait pas sympa. Je vous laisse découvrir.

MagiC IDE Patch 1.2

Freeware de Daniel Hedberg
dhedberg@kuai.se

Pas besoin de s'étendre longtemps sur la fonction de ce patch qui concerne les versions 4.01, 4.02, 5.00 et 5.02 de MagiC. MagiC sur Falcon, scanne systématiquement le disque interne IDE et il lui faut un certain temps avant de découvrir qu'il n'y en a pas.

Ce patch ne concerne donc que les possesseurs de Falcon sans disque interne IDE, puisqu'il permet de désactiver cette recherche de disque IDE absent. L'auteur ne garantit pas son fonctionnement sur toutes les machines, mais comme seul MAGIC.RAM est patché et qu'il suffit d'en faire une sauvegarde avant, ça vaut le coup d'essayer.

TOS 4.92 image

Cette image de TOS 4.92 (Falcon only !) est accompagnée d'un certain nombre de détails techniques (en français) qui permettront à ceux qui ne sont pas en face d'un éditeur de secteurs, comme une poule qui a trouvé un couteau, d'installer l'image de telle sorte que le démarrage sur disquette s'enchaine très vite sur le disque dur, afin que les PRG AUTO et les accessoires du lecteur C soient utilisés au démarrage.

Mod Repair 0.1 béta

Freeware de Daniel Fischer
dfischer@hotmail.com
fischer@freudenstadt.netsurf.de

Attention ! Ce programme n'est pas un philtre miraculeux qui va réarranger magiquement tous les octets d'un fichier MOD corrompu. Il ne fait que tester la structure d'un fichier MOD et, dans certains cas, permet de le réparer. Ce n'est donc qu'une chance de plus de récupérer un fichier abimé. Mod Repair ne gère pas encore les fichiers compactés avec Ice 2.xx et peut même planter si on charge un fichier compacté. Ce sera implémenté dans une prochaine version.

COPS 1.0

Freeware de Behne & Behne
Lindenkamp 2a
31515 Wunstorf

Les auteurs de NVDI et MagiC nous proposent une alternative au panneau de contrôle, présentée sous forme de fenêtre GEM où les CPX apparaissent comme des fichiers. En fait ce n'est pas réellement une alternative au panneau de contrôle puisque, ici, seuls les CPX sont gérés. Toutes les autres fonctions du panneau de contrôle sont absentes.

Par contre, pour la gestion des CPX, c'est confortable et ça fonctionne partout. En effet, prévu au départ pour travailler avec MagiC (et MagiCMac), COPS peut malgré tout être utilisé sous TOS classique avec l'adjonction d'un programme en dossier AUTO.

Les CPX s'ouvrent par un double clic et on peut bien sûr en ouvrir plusieurs. Le bouton droit de la souris sera utilisé pour ouvrir des pop-ups qui permettront d'accéder à différents paramètres et fonctions comme activer ou désactiver directement un CPX, ou bien décider qu'un double clic sur un CPZ (CPX désactivé) l'activera et l'ouvrira en une seule opération...

COPS est uniquement en version allemande, mais son utilisation est très simple et très intuitive. Les frères Behne savent décidément, eux, aller chercher ailleurs les fonctions qui peuvent enrichir l'utilisation de nos machines...

Il est d'ailleurs accompagné d'une aide en ligne au format ST-Guide (en allemand également, mais Jean-Michel Coinus va sûrement nous arranger ça sous peu) qui en explique les principes de fonctionnement et qui donne quelques indications de programmation pour les CPX.

DirCompare 1.12

Shareware de Reinhard Bartel, 50 F
Bachgasse 3
D-67071 Ludwigshafen

Puisque le mois de septembre (octobre pour vous) semble être le mois des utilitaires, continuons sur la lancée avec DirCompare, application simple, pratique et efficace qui va permettre de comparer deux dossiers. Le but, après des opérations de copie ou de sauvegarde (ou avant !), est de vérifier si le contenu de deux dossiers est identique. Ah oui, on peut voir ça directement sur le bureau ou avec un truc comme Kobold ? Si on veut, car je ne vous ai pas tout dit.

D'abord, DirCompare vous donne la liste des fichiers différents et manquants dans le dossier de destination (dommage qu'il ne permette pas de l'imprimer ou de l'exporter en ASCII). Ensuite, il est capable d'inclure le contenu des sous-dossiers à son examen. Enfin, il peut comparer le contenu des fichiers. Si, malheureusement, il n'affiche pas les différences dans ce cas (mais rien n'est exclu pour l'avenir, n'est-ce pas ?), il propose toutefois d'écraser le fichier du dossier destination avec son homologue du disque source.

Ainsi, si vous avez bien désigné le dossier à mettre éventuellement à jour comme dossier de destination, DirCompare vous permettra de repérer les différences, de les cliquer (certaines sont désactivées dans la version non enregistrée) pour générer une opération de mise à jour, ou bien d'effectuer ces opérations de façon automatique.

L'idée est bienvenue, et la réalisation au point. A utiliser sans modération, et à suivre de près.

Winstall 1.0

Shareware de Wintertree Software, 160 F
43 Rueter St.
Nepean, Ontario,
Canada K2J 3Z9

Pourquoi un nom pareil ? Ca fait tout de suite penser à Windows, mais ne vous

nouvelle formule

+ 60 sharewares inédits par mois à télécharger

Découvrez toutes les démos de l'Atari ST/TT/Falcon !

Dialoguez en direct !

Consultez notre service de petites annonces.

Consultez les dernières news du monde Atari.

Questionnez les journalistes de la rédaction.

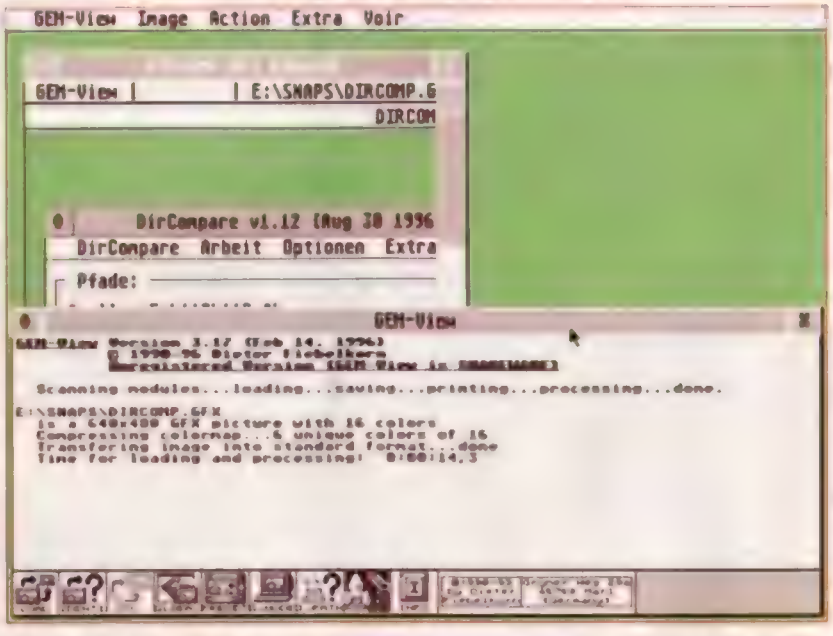
Éditeur PRESSIMAGE
2.25F/mn

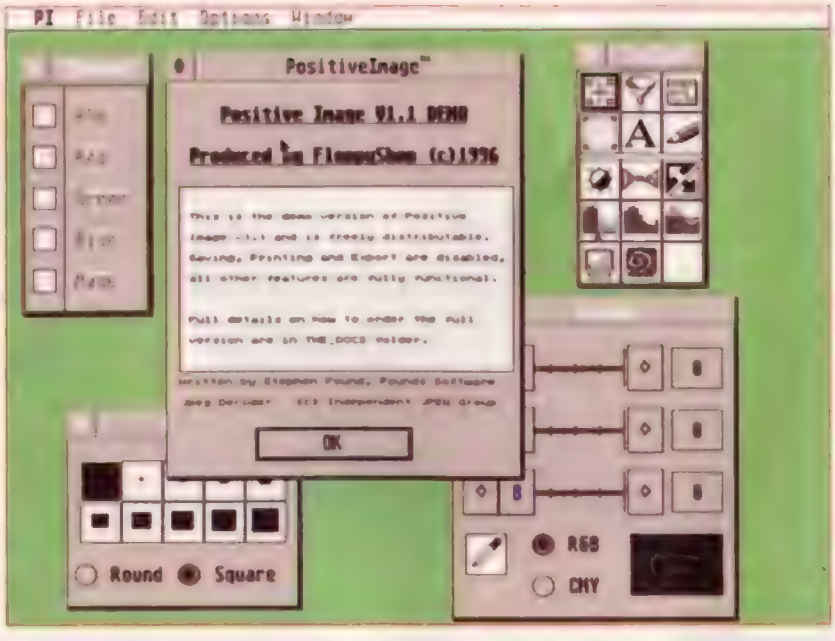
laissez pas arrêter par ce détail, car il s'agit là d'une application qui peut être fort utile à ceux qui veulent diffuser leurs programmes répartis sur plusieurs disquettes. Le principe est simple : à l'aide d'un éditeur de texte, vous générez un script qui indiquera les étapes de l'installation, les chemins source et destination (disque dur ou disquette), différents messages et options en fonction de la configuration de l'utilisateur destinataire. Il reste ensuite à inclure le script et le programme d'installation sur les disquettes où vous avez réparti les fichiers de votre dernière création.

L'utilisateur lancera le programme d'installation qui saura, si vous n'avez pas fait d'erreur, copier les fichiers aux bons endroits et créer les dossiers nécessaires. Bête comme chou, mais efficace.

Il n'est pas précisé que Winstall est un shareware. On parle plutôt de version d'évaluation. Mais le système d'enregistrement est celui du shareware son prix aussi. On pourrait penser que 160 F c'est un peu cher, mais c'est un utilitaire qui sera surtout utilisé par des programmeurs et des petits éditeurs, et produit dont l'installation se passe bien a plus de chance de se vendre ou d'être rétribué donc...

La version diffusée est entièrement utilisable, sans autre limitation que quelques messages qui apparaîtront lors de l'installation des programmes. Nul doute que l'arrivée de cet utilitaire rendra service à plus d'un...





En vrac...

On trouvera aussi, en circulation par les voies habituelles, la démo de Diskus 3.42, celle d'un nouveau programme de retouche, Positive Image, et celle de Radical Race, course de voitures sur Falcon.

Et, à côté de quelques numéros de ST Report et de la dernière version des Jag codes, on trouvera deux textes techniques qui pourront intéresser les programmeurs : le premier traite du format MPEG (spécifications, cartes de compression...) et le second du protocole PPP, le plus utilisé dans les communication internet mais restant désespérément inaccessible à nos machines. Le document sur le protocole PPP s'appelle RFC 1661, les fichiers RFC constituant un ensemble de fichiers de références officielles sur les différents protocoles et tout ce qui concerne la communication. On peut d'ailleurs les consulter directement sur le WWW, il suffit de faire une recherche sur "RFC".

A p'luche...

Bon, je ne m'attarde pas plus longtemps, sinon Godefroy va s'arracher les cheveux. Le problème des sharewares, c'est qu'il faut toujours, surtout quand on n'est pas en période d'abondance, attendre la dernière minute et, quand arrive la dernière minute, on aurait encore besoin de quelques heures, impossibles à trouver, sinon ce ne serait pas la dernière minute... Paradoxe incontournable, auquel seul le café et les nuits blanches peuvent répondre...

J'ai aussi trouvé une version non officielle de POV 3, utilisant TOS2GEM. J'ai hésité, attendant d'une part une hypothétique version officielle et, d'autre part, une plus ample vérification. On verra donc ça le mois prochain.

Donc, rendez-vous dans un mois, et j'espère que j'aurai dégoté plus de choses que ce mois-ci. Tiens, pour finir : toutes les versions de Two in One que je connais (et ça en fait un paquet) ont une fonction qui ne marche pas sur Falcon : l'info sur un dossier. Personne ne l'a remarqué ? Auquel cas je dois être le seul utilisateur de Falcon à travailler avec Two in One, ou bien le seul utilisateur de Two in One qui a un Falcon (ce qui est sensiblement identique). Sur TT, l'info sur dossier fonctionnait et me permettait de renommer directement des dossiers sous Two in One. Maintenant je fais un détour par Selectric ou Kobold...

Allez, à la prochaine !

Jean-Jacques Ardoino (NEXT)
jja@pressimage.fr

Logiciel	Description	Version	Chemin sur le 3 6 1 5 STMAG	DISKIMAGE
AntMail	Courrier électronique	0 7 9	/COMMS/ANT7_9.TOS	ST 1740
Audio Create	Echantillonneur sonore	2 8 1	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/AUDCR281.TOS	ST 1749
Bad Mood	Visualiseur de Wads Doom	2 1 4a	/JEUX/ACTION/BM214A.TOS	Serveur seulement
Biblio	Gestion de bibliothèque	1 1	/BUREAU/GBD/BIBLIO11.TOS	ST 1737
Blaise	Editeur de scripts POV	1 9	/GRAPH/DESSIN/POV/BLAISE19.TOS	ST 1747
Boxette	Sélecteur de fichiers	1 7 7	/UTILS/FICHIERS/BOXTE177.TOS	ST 1751
CD Player	Player enregistreur de CD audio	1 3f	/MUSIQUE/CDPLR13F.TOS	ST 1651
CkBD Deluxe	Emulation de claviers + accents	1 30	/BUREAU/DIVERS/CKBD_13.TOS	ST 1535
Columns	Jeu du genre Columns		/JEUX/REFLEXIO/COLUMSD2.TOS	ST 1691
COPEQ	Comptabilité	4 06	/BUREAU/DIVERS/COPEQ406.TOS	ST 1718
COPS	Panneau de contrôle en fenêtre GEM	1 0 - -	/UTILS/SYSTEM/COPS100.TOS	ST 1767
Costa	Coût des communications téléphoniques	1 4 1F	/COMMS/COST141F.TOS	ST 1741
DirCompare	Comparaison de dossiers	1 12 - -	/UTILS/FICHIERS/DCOMP112.TOS	ST 1768
Dirty Sound Studio	Multipistes numérique Falcon	1 12	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/DIRTY112.TOS	ST 1704
EB Mode (a)	Modeleur pour POV	2 8 3a	/GRAPH/DESSIN/POV/EBMD283A.TOS	ST 1705
Egale	Comparaison de fichiers	3 6D New !	/UTILS/DIVERS/EGALE36D.TOS	ST 1766
Escape Paint	Dessin en True Color	0 05E	/GRAPH/DESSIN/ESCP_05E.TOS	ST 1742
Everest	Editeur de textes	3 6B New !	/BUREAU/TEXTE/EVRST36B.TOS	ST 1753
1st Guide 2.0, 04/96	Visualiseur et aide en ligne		/UTILS/DIVERS/1STGO496.TOS	ST 1711
Five to Five	Conversion de samples	2 12	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/5255_V212.TOS	ST 1695
GemView	Convertisseur d'images	3 17 New !	/GRAPH/UTILS/CONVERT/GVW_V317.TOS	ST 1760
Graoumf Tracker	Soundtracker 32 voies Falcon	0 8665 - -	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/GTK08665.TOS	ST 1756
Graph	Grapheur	1 49	/BUREAU/TABLEURS/GRAPH149.TOS	ST 1680
Idealist	Impression de textes	3 75	/BUREAU/IMPRIMER/IDEAL375.TOS	ST 1738
Kandinsky	Logiciel de dessin vectoriel	2 50	/GRAPH/DESSIN/KAND250D.TOS	ST 1747
LHARC 3 Junior	Archiveur LZH	3 12	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/LHARC312.TOS	ST 1752
LibRTF	Conversion de fichiers GB en RTF	3 03	/BUREAU/TEXTE/LIBRTF33.TOS	ST 1719
M Player	Player de QuickTime .AVI .FLI	2 C3 New !	/GRAPH/ANIM/MPLYR2C3.TOS	ST 1761
Menu	Sélecteur de démarrage	5 9e - -	/UTILS/SYSTEM/MENU59ED.TOS	ST 1756
Metados	Driver CDROM	2 7 New !	/UTILS/DISK/METADS27.TOS	ST 1768
MoonGames (1)	Clone de MoonSpeeder		/JEUX/ACTION/MOONGAM1.TOS	ST 1743
Move It	Scrabble sous GEM	2 0	/JEUX/REFLEXIO/MOVIT20.TOS	ST 1732
Multicomptes	Comptabilité personnelle	1 07	/BUREAU/DIVERS/MLTCM107.TOS	ST 1737
Nanjing	Jeu d'shido	2 0	/JEUX/REFLEXIO/NANJ120.TOS	ST 1707
NetHack	Jeu d'aventure (version 1.0j)	3 2 1	/JEUX/AVENTURE/NHACK321.TOS	Serveur seulement
OCR	Reconnaissance optique de caractères	1 4D F	/BUREAU/TEXTE/OCR14D_F.TOS	ST 1660
Paula	Player de modules (MOD)	2 6b	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/PAULA26B.TOS	ST 1695
Play Me Up	Player de fichiers AudioSam	0 54	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/PLAYMEUP.TOS	ST 1749
Pure C Shell	Shell pour le Pure C	3 0r 2	/PROGRAMM/OUTILS/PC_3OOR2.TOS	ST 1588
Repair Mod	Réparation de fichiers MOD	1 0b - -	/MUSIQUE/SNDTRACK/REP_MOD.TOS	ST 1768
Running Preview	Clone de Doom		/JEUX/ACTION/RUNNING.TOS	ST 1703
ScanDisk	Recherche de fichiers	2 11	/UTILS/FICHIERS/SCAND211.TOS	ST 1735
Sky Duel	Jeu de due-gléren		/JEUX/ACTION/SKYDUEL.TOS	ST 1707
Spiege	Jeu de réflexion		/JEUX/REFLEXIO/SPIEGEL.TOS	ST 1748
ST-Guide	Aide en ligne hypertexte	1 4E	/UTILS/DIVERS/STG-14E.TOS	ST 1677
StarCall	Emulateur terminal	2 1F New !	/COMMS/TERMINAL/STARC21F.TOS	ST 1754
Swiftel Photo	Emulateur minitel	3 12 New !	/COMMS/VIDEOTEX/COMPO/SWFTP312.TOS	ST 1755
Switch	Clone de Stone Age		/JEUX/REFLEXIO/SWITCH.TOS	ST 1728
TOS 4.92 image	TOS en soft	- -	/UTILS/SYSTEM/TOS492.TOS	ST 1758
Two in One	Shell pour les archiveurs	1 5 1E	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/2IN1E151.TOS	ST 1653
Winstall	Installation d'applications	1 0 - -	/UTILS/FICHIERS/WINSTALL.TOS	ST 1753
Wotanoid	Clone d'Asteroid		/JEUX/ACTION/WOTANOID.TOS	ST 1726
Wuascht	Clone de Tetris	1 23	/JEUX/REFLEXIO/WUASC123.TOS	ST 1694
WWW	Connexion SLIP + WEB Browser	1 31	/COMMS/WWW131.TOS	ST 1723
XCrabble	Jeu de Scrabble		/JEUX/REFLEXIO/XCRABBLE.TOS	ST 1748
Yukon	Jeu de réussite	F New	/JEUX/REFLEXIO/YUKON_F.TOS	ST 1762
ZControl	Panneau de contrôle multi-fenêtres	0 24	/UTILS/SYSTEM/ZCTRL024.TOS	ST 1735

loisirs

spécialiste : Marc ABRAMSON

TOWERS II en fabrication

Ca y est TOWERS II est censé être rentré en production. Celle-ci doit durer environ 10 semaines. Avec un peu de chance, nous devrions l'avoir pour le 26ème FORUM DES APPLICATIONS ATARI les 7 et 8 Décembre prochain.

Ce jeu est édité intégralement par "EUROGAMES" qui se propose d'ailleurs d'éditer également les jeux JAGUAR et LYNX déjà terminés.

Côté ATARI, aucune info officielle. Par contre des rumeurs de plus en plus persistantes font état d'un rachat de la JAGUAR par une grosse société. Ah si cela pouvait être vrai !!

GdM

test

MOON GAMES

Tout le monde se souvient de Speeder, une petite démo au DSP qui avait étonné sur les capacités du Falcon; puis de Moon Speeder, un jeu édité par Composcan qui reçu des critiques aussi multiples que différentes. Présentons maintenant Moon Games, l'achèvement ultime de cette saga comptée par Gilles AUDOLY.

Ceki-cekoi

Moon Games est un Freeware (oui, vous avez bien lu !) nécessitant un Falcon accéléré ou non, puisque les deux sont supportés, et au moins 5 MOS de libres sur disque dur. Vous pouvez utiliser un moniteur VGA, mais le mode RGB est fortement conseillé : le jeu ira plus vite et les graphismes seront plus fins. Le jeu est une course d'aéroglisseur ou de boules (!?) en 3D orientée arcade (pour les petits malins qui se souviendraient de ce que j'ai pu dire au sujet des simulations d'aéroglisseur). Les joysticks, joypads, souris et claviers sont tous gérés ce qui vous permettra de jouer à deux (écran splitté) en même temps sans trop de problème. Lors du jeu, vous pourrez découvrir plus de 40 circuits différents, plusieurs planètes et labyrinthes pour la course de boules.

Faites chauffer les turbines

Après un choix entre Falcon accéléré ou non, l'intro du jeu démarre... Première surprise, c'est une vraie intro qui bouge ! Des animations vraiment belles et tellement rares sur nos machines. Vient ensuite le menu du jeu qui propose entre autres le mode entrainement, un championnat, quelques options & réglages, un mode multi joueurs, les crédits, les records et la possibilité de quitter. Je vous conseille de jeter un oeil sur les crédits, encore une fois, vous serez surpris par la qualité de réalisation dont Moon Games bénéficie.

Les musiques sont d'une manière générale très réussies et entrainantes. L'aspect futuriste du jeu est superbement rendu au travers de celles-ci. Parfois, on ne peut s'empêcher de faire le rapprochement avec la musique de Terminator 2... C'est vous dire l'ambiance !

Bienvenue sur Mars

Essayons maintenant de traiter chaque point important que comporte un bon jeu. Les graphismes sont très beaux, true color oblige. Chaque transition du jeu comporte une image de synthèse du plus bel acabit. Les décors des pistes sont réussis quoi qu'assez peu variés et lorsque vous jouez avec une boule, vous êtes dans un labyrinthe aux décors magnifiques. Un bon point donc.

L'animation est un petit peu saccadée sur Falcon d'origine mais très correcte avec un petit "boost" (CENTurbo, DX3...). La jouabilité en reste cependant très agréable, avec une prise en main de votre aéroglisseur rapide. L'impression de "flotter" est très bien rendue, ce qui rajoute une note appréciable au réalisme. On peut donc regretter une animation limite sur Falcon normal, mais il faut rappeler que ce dernier n'est pas non plus une brute de puissance. Avoir un tel jeu sur Falcon est de toute façon déjà merveilleux.

Comme la musique, les bruitages sont de très bonne facture même s'ils restent peu nombreux. Quant à la durée de vie, tout dépendra de vos goûts. On peut quand même dire que le jeu à deux est beaucoup plus prenant.

Back to the Earth

En conclusion, Moon games est sans aucun doute le meilleur jeu Freeware sur Falcon. Doté d'une réalisation exemplaire, je classe ce jeu dans les cinq premiers (avec TOWERS II) pour Falcon tous types confondus (commerciaux ou non). L'auteur (Audoly Gilles) y a même mis une doc sous forme de fichier texte en Français et Anglais. A posséder donc d'extrême urgence !

Tristan COLLET

test

SHEER AGONY CD

Après un grand succès sur Falcon, voici la version CD ROM de cet excellent jeu d'aventure.

Bugged!

Je ne m'étendrais pas trop sur le principe même du jeu puisqu'il a déjà été testé dans ces pages. Vous êtes emporsonné et devez trouver l'antidote qui se trouve quelque part dans le manoir de l'Agonie en un temps limité. Des graphismes en True color des bruitages samplés, des énigmes, bref c'est le même. Enfin presque !

Quoi de neuf docteur ?

Dès lors que vous ouvrez le CD deux choix vous commencez à jouer directement à Sheer Agony ou vous pouvez visionner les démos des futurs jeux Logitron (Aazohm Crypt Sigmaa Skuum). Il y a aussi une version de démo de Sheer afin que vous puissiez la donner à votre copine Falconniste (je sais c'est rare) et enfin Logiland, le pays des Logitronmen.

CD ROM oblige, le jeu commence par une petite intro sous forme de slides-how en true color au cours de laquelle vous vous voyez approcher du manoir. Vous pouvez aussi voir le Logitronbinoscope des Logitronmen qui pleins de bonne grâce, ont donné vie à ce jeu.

Côté jeu, on trouvera un peu plus de graphisme lorsque par exemple vous lisez un parchemin/livre (voir snapshot), une vue du joueur sur le plan, la possibilité de collecter et de laisser des objets à un endroit (pour les récupérer plus tard) et enfin une traduction Anglaise de meilleure qualité. Les sons, les musiques, l'interface et tout le reste n'ont par contre, pas changés du tout (N.D.L.R. : si le plan de déplacement en vue de haut est beaucoup plus joli).

Bref, pas grand-chose à se mettre sous la dent pour cette nouvelle mouture. On pouvait s'attendre à beaucoup plus fouillé pour une version CD, mais il ne faut pas oublier que c'est une adaptation sur CD ROM et non un jeu CD... Si, il y a une nuance !

Julien CICCLI

SHEER AGONY CD

édité par Logitron, 30 avenue Division Leclerc, 92310 Sèvres.
FALCON uniquement
Prix : 290 FF

- une bonne ambiance, beau graphismes, c'est FALCON un jeu sur CD !
- c'est une adaptation, le support n'est pas utilisé à fond.

RADICAL RACE : dernière ligne droite

Non, non, les véhicules de RADICAL RACE ne se sont pas perdus avec la fermeture de TECHNO SERVICES (l'éditeur initial). Ils sortent du brouillard chez LOGITRON et on ne peut que s'en féliciter. Seront'ils pret pour le salon ? Qui sait ! En attendant voici quelques nouvelles images bien alléchantes.

GdM

revue de presse

Une revue de presse assez courte ce mois-ci pour cause de manque de place. Malgré tout la grande nouvelle reste l'acquisition de ST COMPUTER par FALKE VERLAG qui devrait enfin lui redonner la première place au firmament des magazines ATARI en nous faisant oublier bien vite ses errements depuis deux ans. Sinon j'ai reçu, en plus des magazines chroniqués ci-dessous, divers DISK MAG dont je vous parlerais le mois prochain comme FALCON SEULEMENT n°6 et TOXIC. A noter également le lancement d'un beau projet de CD MAG : ACC sur abonnement dont vous trouverez les coordonnées dans l'encadré ci-contre.

Et puis pour la partie console, le nouveau JAGUAR CONNEXION est arrivé en pleine croissance avec un format A4 et des pages couleurs. Devant le succès de ce fanzine, celui-ci s'officialise en se métamorphosant en association. Nous avons donc également reçu LYNX CONNEXION, qui garde son format, ainsi que le dernier JAG WAR. Compte rendu de tout cela le mois prochain.

ATARI ST NIEUWS

n°87/88

Aout/Septembre 1996

Le scoop d'ATARI NIEUWS c'est la présentation croisée de MAGIC 5 et MAGIC PC. Face au TOS classique compilé en 16 bits, MAGIC 5 annonce fièrement ses 32 bits et son optimisation pour nos machines.

Il y a pas mal d'autres améliorations, mais comme d'habitude, ma connaissance en néerlandais est sommes toutes très relative et ne permet pas de tirer toutes les subtilités de l'article. Notons tout de même que pour l'article sur MAGIC PC, il n'y a que des captures de WINDOWS'95, donc aucune de MAGIC. Phénomène assez étonnant.

Côté dur" (cf. l'article de François AUBOUX Le FALCON pro"), c'est l'HADES 40 qui est à l'honneur. Bien évidemment l'auteur est enchanté, bien qu'à mon sens c'est surtout le 60 qui soit impressionant, et lui souhaite un succès mondial.

Le match CALAMUS/PPM ne semble pas éteint avec un article consacré aux atouts de ce dernier par rapport à CALAMUS. Là je serais franchement très curieux de comprendre réellement l'article, car j'ai du mal à entrevoir une concurrence possible. Autant je comprends très bien ceux qui préfèrent DA'S LAYOUT à CALAMUS SL, autant je ne vois pas ce qui peut permettre d'enviseager encore une concurrence possible de PPM.

La musique tiens toujours ses promesses avec MASTERSOUND II, séquenceur/éditeur d'échantillon de son état qui semble dédié au STE.

Sinon, tout comme les autres magazines ATARI, l'actualité qui revient sans cesse, c'est WWW qui nous permet enfin de nous connecter à INTERNET. Je ne m'étends pas plus sur ce sujet, il est abondamment traité dans nos colonnes, on trouve également les tests de Transcript éditeur de partition qui ressemble furieusement à PRO 24, Crazy Sound, Uni Man 3.0 éditeur de synthé midi universel et surtout LOGIC 2.5.

Ce dernier semble enfin sorti et les possibilités de partitions sont à première vue assez impressionantes.

A part cela, ACN est souvent spécialisé en test de DP et c'est encore le cas avec Ghostscript, GeoCAD, Gemar 3.0...

Je finis avec les pages jeux qui proposent FATEMASTER, un jeu de rôle en domaine public ainsi que les traditionnels retests" de jeux ancien comme La revanche du Chameau Mutant, Grandard 2, Proflight 1.22...

FALCONNEXION

n°7

Juin/Juillet 1996

L'évènement de ce numéro, c'est le premier anniversaire de FALCONNEXION. Pour fêter dignement celui-ci, on a droit à une disquette insérée dans le fanzine.

Commençons par celle-ci, d'autant plus qu'elle est d'excellente facture. On trouve THING, un superbe bureau alternatif, tout en français, CKBD DELUXE dont Jean Jacque nous rappelle très souvent qu'il est le meilleur de sa catégorie (si vous ne voyez pas ce que c'est, retournez vite à la case départ de la rubrique sharewares), VIDEL INSIDE pour étendre les résolutions de votre FALCON, FREEDOM sélecteur de fichier de son état, le génial WINX qui permet un nombre illimité de fenêtres et surtout de ne plus les déplacer par fantôme interposé, GEMRAM qui permet de loger le TOS en RAM afin d'accélérer ses opérations (notamment en TT RAM), TAUTOLOGY 2 un très beau jeu de SHANGAI et enfin CALAMUS TABLE GENERATOR pour faire des tableaux pour notre logiciel de PAO favori. Une disquette comme j'aimerais en mettre avec ST MAG tous les mois.

Comme d'habitude, je rappelle que les news technologiques n'ont rien à envier à celles qui émaillaient ST MAG il y a deux ans et que donc les ceusses qui les regrettent feraient de se précipiter sur le bulletin d'abonnement qui... n'est malheureusement pas dans ce numéro. Dans ces news, j'en trouve une qui ravira tous les ataristes du nord : un magasin dédié à nos machines devrait ouvrir dans la région de Lille pour cette rentrée !! On y parle aussi d'ELLEO ART qui se charge de l'enregistrement des sharewares à l'étranger pour qui le veut. Dernière ELLEO ART, sauf erreur de ma part, on doit retrouver un ancien de START MICRO et ATARI MAGAZINE, le dénommé Alain LIORET. J'en profite pour le saluer et l'encourager dans cette excellente initiative que ni PRESSIMAGE ni LA TERRE DU MILIEU n'ont faite comme me le reprochait récemment un de nos lecteurs. En réponse à ce dernier, je dirais que si nous sommes plusieurs dans ce monde ATARI, c'est qu'il y a une raison et que si nous ne l'avons pas fait, c'est que nous ne le pouvions ou voulions pas, ce qui est tant mieux car un TERRE DU MILIEU MAGAZINE serait vraiment bien ennuyeux. Je préfère pour ma part faire un magazine qui parle de beaucoup d'initiatives et sociétés que de la mienne à longueur de pages. Mais passons sur ces digressions et attaquons la suite.

A son anniversaire, il faut faire une A.G. ce que FLACONNEXION a bien fait mais pas exactement comme annoncé dans un précédent numéro du mensuel que vous tenez dans vos mains. En effet je l'avais annoncée à la GIGAFUN en lieu et place de celle de PFM qui, je crois, n'a pas eu lieu au final. Que l'équipe de FLACONNEXION accepte mes plus plates excuses ainsi que leurs 66 adhérents. De cette A.G. on retiendra la volonté de pouvoir tenir une fois par mois une réunion dans un local pour tous les ataristes de la région de Clermond Ferrant qui le désirent. A ce titre, l'asso vous demande vos suggestions façon sondage, alors, à vos stylos...

S'ensuit l'opus 6 de la grande saga SI LE 3O M'ÉTAIT COMPTÉ à l'intention de tous les programmeurs, les PA et un article très sympa intitulé LA FIN D'UNE EPOQUE. Celui-ci nous conte l'histoire des hackers" habilement traduit en rêveurs" et je ne peux m'empêcher de penser au plus célèbre d'entre eux sur ATARI : Dave SMALL dont nous n'avons absolument plus aucune nouvelle depuis la fermeture de GADGET BY SMALL. Je l'imagine en train de bosser pour une grande boîte de type MICROHARD en me disant que ce n'est pas possible qu'il nous ait complètement oubliés. Damned, je fais mois aussi de la nostalgie. Il y a des articles qu'on ne devrait peut-être pas lire, du moins le soir en écoutant PEER GYNT.

La bonne idée de ce n°7, c'est le début d'une initiation à CLOE ce superbe programme de raytracing qui n'a qu'un seul défaut : la difficulté de l'acheter à l'heure actuelle vu que Christian HUAUX ne nous les expédie pas lorsqu'on les commande. Ecrivez à BA INFO et demandez la libération immédiate et sans condition de CLOE, sinon je prévois encore des mouvements sociaux pour cette rentrée...

THING est sur la disquette et dans le magazine. Un très bon article de S. BATISSON nous le découvre point par point et je crois que je vais finir par retirer GEMINI de mon MEDUSA pour le remplacer par THING et ce d'autant plus que je le redis : il est en français sur la disquette de ce numéro !!

Pour terminer, toujours l'indispensable initiation à la perspective et un article au titre façon JARMUSH : une nuit sur internet.

Un très bon numéro, digne de son anniversaire.

Godefroy de MAUPEOU

ATARI INSIDE
FALKE VERLAG
A.GOUKASSIAN Rührsbrook
1024226 HEIKENDORF,
ALLEMAGNE
abonnement : 55 DM (bimestriel)

ATARI ST NIEUWS
ACN Postbus 5011
2000 CA HARLEM, / HOLLANDE
abonnement : 39.50 FB
(bimestriel)

FAUCONTACT
Mas du Crès
30140 BOISSET ET GAUJAC
abonnement : 90,00 F (6 numéros)

ST COMPUTER
MAXON COMPUTER
Postfach 59 69, D-65734
ESCHBORN ALLEMAGNE
abonnement : 130 DM
(mensuel)

VOCI DI CORRIDOIO
EDIZIONI EMMESOFT
Via San Donato 49 - 10144
TORINO / ITALIE
abonnement : 108.000 L
(bimestriel)

ST FORMAT
FUTURE PUBLISHING
Somerton, Sommerset TA11 6TB /
ROYAUME UNI
abonnement : 59.88 £ (mensuel)

ST ECHOS
St&Co
8, rue Froidevaux / 75014 PARIS
abonnement : 120,00 F
(bimestriel)

FALCONNEXION
202, bd Gustave FLAUBERT /
63000 CLERMOND FERRAND
abonnement : 90,00 F
(bimestriel)

PFM
F.F.C.
6, rue de l'Ecole / 67800
BISCHHEIM
abonnement : 100,00 F
(bimestriel)

CONTACT'ST
CONTAC'ST
7, rue Félix Gaffiot / 25000
BESANCON
abonnement : 100,00 F
(bimestriel ?)

O NAME FANZINE
Klaus FRKA
203, rue Jean Jaurès 93000
BOBIGNY
abonnement : ?

JAGUAR
Obere Karspüle
D-37073 GOTTINGEN
abonnement : ? (bimestriel)

INVERS
INVERSMEDIA VERLAG GbR.
h.H. Ulf DUNKEL
Postfach 11 27, D-49618
LONINGEN / ALLEMAGNE
abonnement : 100,00 DM/an
(11 numéros)

ATARI DREAMMACHINE
Gilbert KOCH,
Alte Poststr.9, 88662 UBERLINGEN /
ALLEMAGNE
Postcardware

FALK'MAG
Bertrand JOUIN,
Gollo Jr, La Jardière, 35250
MOUAZE
Freeware

SIENERA ONLINE INTERAKTIV
Sienera Multimedia Mailbox
Uwe SIEBERS
Bockhoretser Dorfstr. 39a, 28876
OYTEN / ALLEMAGNE
79 Dm le numéro

LYNX CONNEXION
46, rue de versailles, 82300
CAUSSADE
tél + fax (16) 63 26 03 32

JAGUAR CONNEXION
46, rue de versailles, 82300
CAUSSADE
tél +tél + fax (16) 63 26 03 32
tarif : 150 F/an : 6 numéros

JAG WAR
Stéphane LIGONNIERE
34, allée des Narcisses, 83210
SOLLIES-PONT
tarif : 150,00 F/an – 4 n°

FALCON SEULEMENT
Pascal CORNOT
9, rue eds Ribottées
21000 DIJON

ACC
ATOS
21, rue Fondary, 75015 PARIS
tarif : 207 F/6 mois (3 n°)
Club ST : 190 F/6 mois (3 n°)
abonnement : 150,00 F/10 n°

Rendez-vous dans quelques semaines avec

ARCAD'X

BOMB'X
50 niveaux de franche rigolade
2 phases distinctes.
Un défi terrible : une femme, plusieurs hommes, un seul élu !
Mode 4 joueurs en simultanée.
2 extensions disponibles avec 20 niveaux et 10 images supplémentaires.

Par correspondance uniquement

DAL'X 69 F évidemment!

15 niveaux immenses et délirants.
Reconstituez un puzzle afin de retrouver votre tendre amie.
Mode 2 joueurs en simultanée (avec 15 niveaux supplémentaires).
Univers en 3D avec scrolling.

BON DE COMMANDE à retourner à
MEDIAGOGO,
210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS
(A remplir en capitales)

❑ N°1: Bomb'X	69 F
❑ N°2: DAL'X	69 F
❑ N°1 et 2: Dal'X & Bomb'X	120 F
❑ Extensions 1 de Bomb'X - Special STARS'X	59 F
❑ Extensions 2 de Bomb'X - Special DUOS	59 F
❑ Extensions 1 de Dal'X (10 niveaux supplémentaires-ne nécessite pas Dal'X)	59 F

STM 110

Montant: _____ F + 15 F de port = Montant total _____ F

NOM : .....
PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
Code postal : ..... Ville: .....
Le: ..... Signature:
accompagné de votre règlement par chèque ou mandat exclusivement.

ATARI

Bureautique

✓ Everest 3.6B

STF/STE/TT/Falcon

C est la toute dernière version d'un excellent editeur de texte. Outre une interface soignée et des fonctions très complètes, son utilisation reste très simple. Cette nouvelle version apporte encore beaucoup d'améliorations. Il ne fait pas tout mais, comme les autres éditeurs, il a ses "specialités du chef"

Shareware allemand en version béta

/BUREAU/TTEXTE/EVRST36B.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Idealist RSC 3.75

STF/STE/TT/Falcon 1 Mo

Traduction du ressource et autres fichiers pour Idealist 3.75, réalisée par Jean-Michel Colnus

/BUREAU/IMPRIMER/IDEA375F.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Ideatool RSC 3.75

STF/STE/TT/Falcon 1 Mo

Traduction des ressources et autres fichiers pour Ideatools 3.75 (dont Blinox), réalisée par Jean-Michel Colnus

/BUREAU/IMPRIMER/IDEATOOF.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Winstall 1.0

STF/STE/TT/Falcon

Winstall est un installateur d'application fonctionnant avec un script. Il suffit de créer un script dans un éditeur de textes (indication des chemins source et destination, création de dossiers...), puis de répartir les fichiers sur les disquettes et d'y joindre le programme d'installation et son script. Les utilisateurs n'auront plus qu'à lancer le programme pour installer facilement leur application sur disque dur ou disquette

Programme et doc traduits en français par Jean-Michel Colnus.

/UTILS/FICHIERS/WINSTALL.TOS

Réf. : ST1753

Communication

✓ StarBox 1.5U

STF/STE/TT/Falcon

Autre compère de StarCall, il est destiné à gérer un serveur

Shareware en allemand

COMMS/TERMINAL/STARB15U.TOS

▼▼▼▼▼

✓ StarCall 2.1F

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Toute dernière version de cet émulateur de terminal (VT52, VT100, ANSI couleur...) à utiliser avec un modem

Il peut aussi envoyer et recevoir des FAX grâce à son compère Starfax livré sur la même disquette et dispose d'un "chat mode" bien pratique pour éviter le mélange des caracteres de deux connectés qui s'écrivent en temps réel

Shareware en allemand (le "F" est celui du numéro de release)

/COMMS/TERMINAL/STARC21F.TOS

▼▼▼▼▼

✓ StarFax 1.5q

STF/STE/TT/Falcon

C'est le compère de StarCall, même s'il peut fonctionner indépendamment.

Compatible avec différents formats de fax, cet utilitaire est à essayer par les possesseurs de fax/modem

Shareware en allemand

/COMMS/TERMINAL/STARF15Q.TOS

Réf. : ST1754

✓ Swiftel Photo 3.12

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Swiftel Photo 3.12, l'émulateur de minitel d'abord lié à Sweetel, et gérant dorénavant l'émulation de minitel photo, ets devenu un outil à part entière

Belle interface, et excellente suite pour un produit qui a déjà fait ses preuves

/COMMS/VIDEOTEX/COMPO/SWFTP312.TOS

Réf. : ST1739

Falcon (1.44)

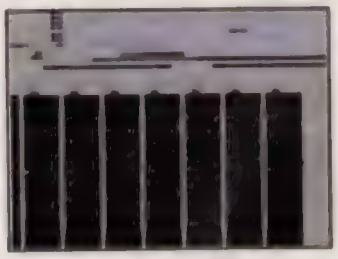
✓ Escape Paint RSC 0.05F

Falcon

Traduction du fichier ressource de ce programme de dessin qui fonctionne en True Color sur Falcon. Son interface est superbe et il peut constituer un bon outil quand on n'a pas besoin de mobiliser une grosse artillerie

GRAPH/DESSIN/ESCP05F.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Graoumf Tracker 0.8665

Falcon

Voici un excellent soundtracker 32 voies DSP sur Falcon, de réalisation française. Replay en 50 KHz, 16 bits stéréo (24 bits en interne), 255 instruments multi-samples (8 ou 16 bits) effets sur 65536 valeurs, enveloppes, pan Midi, edition de samples, des tonnes de formats reconnus, etc. Une merveille !

Programme en anglais et doc en français

/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/GTK08665.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Menu 5.9e

Falcon

Avec Menu, vous pourrez, sur Falcon, créer vos configurations de démarrage utilisant tel ou tel programme en AUTO, tel ou tel accessoire ou CPX, tel fichier Newdesk, tel ASSIGN.SYS. Reprend le principe de XBoot, mais en shareware, et en réalisation française

/UTILS/SYSTEM/MENU59ED.TOS

Réf. : ST1756

✓ MagiC IDE patch 1.2

Falcon

Ce patch force MagiC à éviter de scanner les disques IDE sur Falcon. Très utile pour les configurations Falcon sans disque IDE. Patche les versions 4.01, 4.02, 5.00 et 5.02

/UTILS/DISK/HARDDISK/MPATCH12.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Radical Race démo

Falcon

Ecrans de présentation en 256 couleurs, jeu en True Color, voici Radical Race en version de démo. Il s'agit d'une course de voiture (en vue de dessus) ou tous les coups sont permis

/JEUX/ACTION/RRDEMO.TOS

Réf. : ST1757

✓ TOS 4.92 image

Falcon

Cette image vous permettra, après avoir scrupuleusement suivi les indications du readme (en français), de démarrer avec un TOS 4.92 sur disquette, tout en poursuivant le démarrage avec les accessoires et PRG AUTO du disque dur, à condition bien sûr que vous tentiez cette opération sur un Falcon

/UTILS/SYSTEM/TOS492.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Toxic 12

Falcon

Lancé à partir d'une disquette, ou depuis votre disque dur avec le maximum de Ram disponible pour les machines 4 Mo, voici le numéro 12 de Toxic, magazine français dedié à Atari, mais offrant aussi d'autres rubriques (l'humour n'y fait pas toujours dans la dentelle...)

/DEMOS/CANARD/TOXIC12.TOS

Réf. : ST1758

Téléchargez tous les softs !

par Minitel :

3615 STMAG

Le kit pour télécharger, comportant un *câble* + le logiciel *Sapristi* coûte 95F port compris,

Sapristi seul : 15F port compris

Graphisme

✓ Bitmap View IV 4.1a

TT/Falcon (VGA 256)

BV4 est la suite de BV3, réalisation de Christophe Boyanique et Gilles Bouthenot. C'est un visualiseur d'images GIF/TGA pour TT et Falcon en VGA 256 (et True Color sur Falcon, ainsi que les résolutions offertes par les Matrix).
Cette application utilise les objets EGLib, interface au look "Next" et utilisant une aide en ligne avec Speedo, créée par Christophe Boyanique. Parmi les nouvelles fonctions, signalons un zoom en temps réel.
Programme et aide en ligne en français

/GRAPH/UTILS/BV4_41A.TOS

Réf. : ST1759

✓ Gemview 3.17

STF/STE/TT/Falcon 2 Mo (Ttes Rés)

Version 3.17 de Gemview qui est actuellement l'utilitaire de dessin shareware le plus avancé. Il peut charger, sauver, convertir à peu près tous les formats d'image.
Dorénavant il sera disponible ici comme ailleurs : en fichiers séparés. Ce fichier principal contient l'application et les fichiers de base, ainsi que le programme d'installation, y compris un RSC français !

/GRAPH/UTILS/CONVERT/GVW_V317.TOS

Réf. : ST1760

✓ MPEG FAQ 4.1

STF/STE/TT/Falcon

Une FAQ (Frequently Asked Questions) sur le MPEG, son format, les cartes de compression...

/GRAPH/UTILS/MPEGFA41.TOS

▼▼▼▼▼

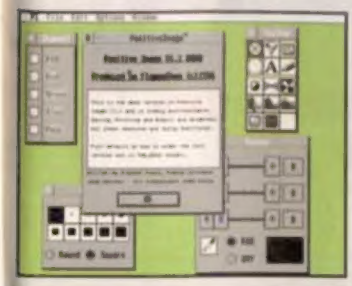
✓ M Player 2.03

TT/Falcon

Ce player lit les fichiers QuickTime d'Apple (appelés MOV sur PC) compressés en CVID, RLE8 et RLE16, SMC8 et RAW8, les fichiers AVI en CVID, CRAM16 ou CRAM8, RLE8 et RGB8 et les fichiers FLI. Accepte le son mono/stéréo en 8 et 16 bits.
Fonctionne sur Falcon en True Color et sur TT à condition d'avoir une carte en 32768 couleurs.
Réalisation française.

/GRAPH/ANIM/MPLYR203.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Positive Image démo 1.1

STF/STE/TT/Falcon

Version de démonstration d'un nouveau programme de retouche d'images assez fonctionnel. La démo ne contient pas de version optimisée 68030 (mais la version finale, si).

/GRAPH/UTILS/PI_DEMO.TOS

Réf. : ST1761

Jeux

✓ Cards MCH

STF/STE/TT/Falcon

Voici, au format IMG couleur, des cartes à jouer pour Yukon (dont la dernière version est disponible).Utilisables en moyenne et haute ST, ainsi qu'en moyenne et haute TT. Les trois premiers jeux tournent aussi sur Falcon.

/JEUX/REFLEXIO/CARDSMCH.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Jaguar Codes 0905

STF/STE/TT/Falcon/MM

Vous séchez ? Vous voulez la Punisher dans Super Burn Out ? Ou bien 100 millions au démarrage de Syndicate ? Ou bien... Alors ce petit texte ASCII en anglais est fait pour vous. De nombreux jeux Jaguar y sont passés à l'ouvre-boîtes. Version du 5 septembre 1996.

/JEUX/DIVERS/JC_0905.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Yukon Sounds

STE/TT/Falcon (>=640x400)

Sons de rechange pour les releases E et F de Yukon, petit jeu de réussite. Seules ces versions sont dotées d'effets sonores.

/JEUX/REFLEXIO/YSOUND.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Yukon TNG

STE/TT/Falcon (>=640x400)

Sons et cartes pour les releases E et F de Yukon, petit jeu de réussite. Ces fichiers sont très orientés "Star Trek The New Generation", vous vous en doutiez...

/JEUX/REFLEXIO/YUKONTNG.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Yukon F

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Release F de Yukon, joli jeu de réussite. Bons graphismes et effets sonores variés. Moniteur 640 x 400 minimum, mono et couleur. Un utilitaire permet de constituer vos propres cartes, y compris pour des résolutions inférieures.
Il faut faire le maximum de points à chaque réussite. Donc, si une partie ne perd pas trop de points, elle n'est pas vraiment perdue. Vous conservez vos points d'une réussite à l'autre et pourrez même sauver vos meilleurs scores !
Programme en allemand + RSC et docs anglais.

/JEUX/REFLEXIO/YUKON_F.TOS

Réf. : ST1762

A propos de Shareware: C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur, vous devez alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !

Programmation

✓ Sysgem Help 2.02

STF/STE/TT/Falcon

C'est pour les programmeurs : il s'agit de l'aide en ligne (formats ST-Guide et PureC Help) pour la biblio Gem pour le Pure C.

/PROGRAMM/SOURCES/C/SGEMDOKU.TOS

▼▼▼▼▼

✓ WindGem 1.3

STF/STE/TT/Falcon

Voici une librairie Gem étendue pour le SozobonX C. Différents sources et un programme de démonstration des possibilités offertes.
Réalisation française.

/PROGRAMM/SOURCES/WINGEM13.TOS

Réf. : ST1763

Sciences

✓ Eurêka (rev 09.96) 2.12

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Toujours étrange, ce traceur en version 2.12 de février 1987 maintenant en révision septembre 96... Il permet de définir des expressions assez complexes avec une interface GEM un peu spéciale...

/SCIENCES/MATHS/EURK0996.TOS

Réf. : ST1764

Utilitaires

✓ Atari Info Pages 13

STF/STE/TT/Falcon

Atari Info Pages est un ensemble de fichiers ST-Guide réunissant beaucoup de coordonnées d'éditeurs et d'auteurs de logiciels allemands, commerciaux ou en shareware. On y trouvera, à l'aide d'un classement efficace, noms et adresses d'éditeurs, emails d'auteurs, noms de logiciels.

/UTILS/DIVERS/AIPHYP13.TOS

▼▼▼▼▼

✓ RFC 1661

STE/TT/Falcon

Sous ce nom barbare se cachent des textes de référence en ASCII, lisibles sur les serveurs Web. Celui-ci est consacré au protocole PPP (notamment communication internet) et en décrit tous les détails. Destiné bien entendu aux programmeurs, dès fois que certains aiment la gestion de ce protocole avec les outils de connexion internet sur Atari.

/COMMS/RFC1661.TOS

Réf. : ST1765

Bon de commande

Conditions de vente:
50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes.
Attention!
En cas de références comportant plusieurs disquettes (=1, =2,etc), vous devez obligatoirement multiplier 50 F par le nombre de disquettes.

Références (par ordre croissant SVP)							Titres ou descriptions	Prix
S	T	X	X	X	X	X	EXEMPLE	XX F

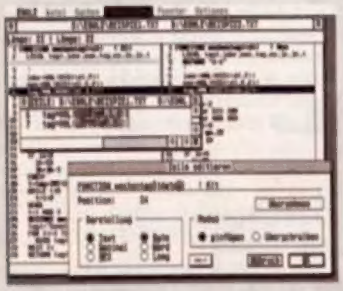
✓ Diskus démo 3.42

STF/STE/TT/Falcon

Voici la version démo de la dernière mouture de Diskus.
Le meilleur des éditeurs de disques disponible dans le commerce, mais qui n'a toujours pas été importé en France, malheureusement. Il inclut dans sa version commerciale son propre driver de disque dur, et permet d'effectuer toutes les opérations possibles et inimaginables sur les fichiers ou les partitions de votre disque dur.
Un bon moyen de tester les capacités de ce programme avant de songer à son achat (en Allemagne !).

/UTILS/DISK/EDITEURS/DISKU342.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Egale 3.4F

STF/STE/TT/Falcon

Ce n'est pas la dernière version, mais elle est en français !
Ce programme permet de comparer et d'éditer deux fichiers.
La programmation est entièrement sous GEM et l'interface est limpide.
On peut copier des blocs, ajouter des lignes, etc. De plus, on peut maintenant ouvrir des fenêtres monofichier.
Et cette version, comme les précédentes, apporte encore toute une série de petits plus.

/UTILS/DIVERS/EGALE34F.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Egale 3.6D

STF/STE/TT/Falcon

Dernière version, en allemand, de ce programme qui permet de comparer et d'éditer deux fichiers.
La programmation est entièrement sous GEM et l'interface est limpide. On peut copier des blocs, ajouter des lignes, etc.
De plus, on peut maintenant ouvrir des fenêtres monofichier. Et cette version, comme les précédentes, apporte encore toute une série de petits plus.
Shareware allemand en allemand.

/UTILS/DIVERS/EGALE36D.TOS

Réf. : ST1766

✓ COPS 1.0

STF/STE/TT/Falcon/MM

Voici une alternative originale au panneau de contrôle, réalisé par les auteurs de NVDI et MagiC : les CPX se présentent dans une fenêtre identique à celles du GEM et sont activés ou désactivés directement.
D'autres fonctions sont accessibles par clic du bouton droit.
Prévu pour fonctionner sous MagiC, il fonctionne aussi en TOS normal en ajoutant un programme en dossier AUTO.

/UTILS/SYSTEM/COPS100.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ST Report 1233

STF/STE/TT/Falcon/MM

Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.

/UTILS/DIVERS/STR1233.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ST Report 1234

STF/STE/TT/Falcon/MM

Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.

/UTILS/DIVERS/STR1234.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ST Report 1235

STF/STE/TT/Falcon/MM

Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.

/UTILS/DIVERS/STR1235.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ST Report 1236

STF/STE/TT/Falcon/MM

Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.

/UTILS/DIVERS/STR1236.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ST Report 1237

STF/STE/TT/Falcon/MM

Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.

/UTILS/DIVERS/STR1237.TOS

Réf. : ST1767

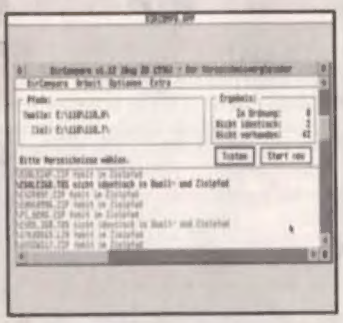
✓ BPM Rechnung

STF/STE/TT/Falcon (640x400)

Ce petit programme sert à calculer la durée des principales divisions de temps d'après un tempo donné.
Simple, mais efficace. A lancer en haute résolution ST uniquement (dommage qu'il ne supporte pas le VGA). Fonctionne en ACC ou en PRG.

/MUSIQUE/BPM_RECH.TOS

▼▼▼▼▼



✓ DirCompare 1.12

STF/STE/TT/Falcon/MM (>=640x200)

Ca manquait : voici un utilitaire qui peut non seulement comparer le contenu de deux dossiers (avec les sous-dossiers sur option) mais aussi vérifier que les fichiers sont identiques et, dans le cas où ils ne le sont pas, décider celui qui doit écraser l'autre.
Très pratique et très simple d'emploi, il trouvera son utilité plus d'une fois.

/UTILS/FICHIERS/DCOMP112.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Metados 2.7

STF/STE/TT

Dernière version de Metados, compatible toutes machines mais ici sans les drivers propres au Falcon.
Excellent outil pour gérer votre lecteur de CDROM, et indispensable dans la mesure où certaines applications de lecture audio s'en servent.
Donc pas besoin de s'étendre plus longtemps...

/UTILS/DISK/METADS27.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Repair Mod 1.0b

STE/TT/Falcon

Certains fichiers MOD sont corrompus et semblent inutilisables ?
Peut-être pas : ce petit utilitaire permettra peut-être de les remettre en état.
C'est sans garantie de succès, mais ça vaut toujours le coup d'essayer.

/MUSIQUE/SNDTRACK/REP_MOD.TOS

▼▼▼▼▼

✓ UVK Book

STE/TT/Falcon (640x200)

On a du mal à croire que c'est un truc récent. Ce programme de lecture de doc (également utilisé pour ST News) ne fonctionne qu'en moyenne résolution ST et ne gère aucun changement de résolution.
Mais s'il faut en passer par là pour avoir des infos (en anglais) sur Ultimate Virus Killer...

/UTILS/DISK/VIRUS/UVK_BOOK.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Ultimate Virus Killer dem 6.8

STF/STE/TT/Falcon

Version de démonstration d'Ultimate Virus Killer, chasseur de virus en shareware. C'est en anglais.

/UTILS/DISK/VIRUS/UVK_DEMO.TOS

Réf. : ST1768

Bon de commande

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

Pays

Ci-joint mon règlement par :

❑ **Chèque** ❑ **Mandat**

à l'ordre de :

DISKIMAGE

5/7, rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex

❑ **Carte Bancaire**

N° Carte :

Date expiration :

Signature obligatoire :

nouvelle formule

Un nouveau plaisir...

+ 60 *sharewares inédits par mois à télécharger*

Découvrez toutes les ***démos*** *de l'Atari ST/TT/Falcon !*

Dialoguez *en direct !*

Consultez notre service de ***petites annonces***.

Consultez les dernières ***news*** *du monde Atari.*

Questionnez *les journalistes de la rédaction.*

Éditeur PRESSIMAGE
2,25F/mn

SCAP

Promos Folles

DISQUES DUR

Disques dur de toutes capacités pour toute la gamme Atari. Mécaniques seules, Disques intégrés en boîtier externe. Disques Audio. Interface de connection DMA SCSI pour ST, STE... N'hésitez pas à nous appeler.

L'ATELIER

Prix étudiés pour vos extensions de mémoire. SAV Express.
Très grand choix de pièces détachées (alimentations, floppy, DMA, ...) pour toute la gamme Atari.
Demandez Jean-Paul

OCCASIONS

Très nombreux matériels et logiciels d'occasion. Des affaires tous les jours. Appelez-nous...

Ecrans Couleur

Pour la gamme ST, STE, Ecrans RVB-Peritel

590 Frs

Port 150frs

LOGICIELS

Tableur graphique puissant LDW (port 30frs) **90 Frs**
Traitement de textes LE REDACTEUR (port 30frs) **90Frs**

DES DIZAINES DE JEUX POUR ATARI
à partir de **50 Frs**

LECTEUR CD

CD-ROM Quadruple vitesse
SCSI EXTERNE avec CD TOOLS en français

1750,00 Frs

Port 150frs (+ 690,00 Frs pour la gamme ST)

Calamus pour Win 95 à Prix exceptionnel lors de l'achat d'un PC

Reprise de votre Atari pour l'achat d'un PC

Exemple de configuration Multimédia complète :
P100 - 8Mo RAM - Disque dur 850Mo
Ecran 14" - Windows 95 - Carte son 16 Bits
CD ROM Quadruple vitesse - 2 HP 2x80W

6790 Frs

TOUTES CONFIGURATIONS POSSIBLES

Reprise Falcon entre 1000 et 4000 Frs
Reprise ST, STE entre 500 et 2000 Frs

Ouvert du lundi au samedi
de 9h30 à 19h
Métro Saint-Denis
Porte de Paris

VISA

Pour Commander :
Règlement par chèque
ou Carte Bleue
Garantie de livraison rapide

18, bd Marcel Sembat
93200 Saint-Denis
Tél : 48.13.1 2 3 4
Fax : 48.13.1 2 3 5